

卡牌游戏的极致
斗战神/暖暖环游世界



龙世纪之审判
阿卡姆起源/战地4



欧陆风云IV
海德格翻身记

大众软件®

大众软件旬刊
2013年
总第454期



10 月中

本期零售价：10元
邮发代号：082-726

电 脑 应 用 与 娱 乐 的 第 一 选 择

少年，开始冒险吧！

Issue 454

专题企划贝塞斯达群英传/少年，开始冒险吧！**在线争锋**拳皇炫斗/炉石传说Beta/环游世界的美丽**前线地带**龙世纪——审判/蝙蝠侠——阿卡姆起源/战地4**深度游戏**摇滚史密斯2014/NBA 2K14**评游析道**细胞分裂——黑名单/雷曼——传奇/失落的星球3/掠夺日2/英雄连2/“雷曼”之父**桌面游戏**DNF卡牌装备漫谈**游戏剧场**黄铜人TOPTEN十大沉默主角

www.popsoft.com.cn



ISSN 1007-0060



修真世界
亲！还在玩传统PK吗？
个性PK就要不一样
双向战斗模式
私家定制奥义
不拼装备拼战略
XZSJ.11408.COM

10.25

阿卡姆起源

其时的布鲁斯韦恩方披上那身酷酷的带披风的铠甲没多久，但借由针对犯罪势力发动的连串打击行动，他在哥谭市迅速积攒起了属于自己的声名。蝙蝠侠同他的敌人之间的冲突与争斗愈来愈深，直至一个平安夜，哥谭市最具实力的地下犯罪团伙的头目黑面具开出天价来悬赏蝙蝠侠的人头



COMING SOON

NBA 2K14
2013.10.1

F1 2013
2013.10.4

乐高漫威超级英雄
2013.10.18

摇滚史密斯2014
2013.10.22

蝙蝠侠
阿卡姆起源
2013.10.25

战地4
2013.10.29

使命召唤
幽灵
2013.11.5

刺客信条IV
黑旗
2013.11.14

幽浮
内部敌人
2013.11.15

少年正义联盟
遗产
2013.11.19

看门狗
2013.11.21

本期目录



P14

贝塞斯达群英传

如果你对Bethesda这个名字的印象仅仅停留于“上古卷轴”系列，那么希望本文能给各位读者带来些耳目一新的东西。随着多款游戏的热销，财力越发雄厚的Bethesda在近年迈出了扩张的脚步，Bethesda集团有望进入更大更强的时期，让我们在回顾多位名家前世今生的同时，展望他们未来的征途

P84

龙世纪——审判

BioWare更期待的是一个漂亮的转身，沉默两年多才正式公布的《龙世纪——审判》带来了远比想象中要多的变化。一方面，在“上古卷轴”引领潮流的情况下，以剧情、人物刻画为主的这个系列最终也走向了半沙盘的道路；另一方面，它拾回了BioWare赖以成功的那些宝贵的传统







P116

欧陆风云IV

这一年英格兰和法兰西之间签订了图尔条约，这一年苏丹穆拉德在瓦尔纳击溃了西方的骑士们，这一年蒙古人的马鬃旗在蛮荒的罗斯大地上已开始退却，这一年……

大众软件旬刊
2013年10月中
总第454期



P133

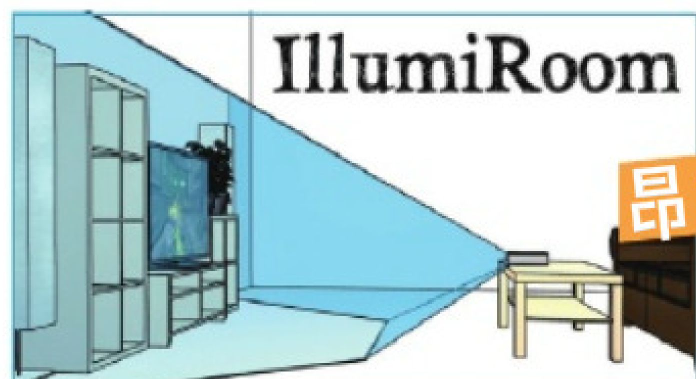
从雷曼到疯兔

米歇尔·安塞尔是个始终能给玩家带来惊喜的人。每当人们以为米歇尔和他的游戏会渐渐淡出视野的时候，他总是能拿出令人眼前一亮的作品，使得抱有原本印象的人重新审视他一番。无论是所经历的，还是所呈现的作品，惊喜一直伴随着米歇尔，让人充满期待……



声音 晶合通讯 GAME NEWS

业界 外媒 图鉴 观点 专栏



昂贵

“太贵了，我们怕玩家们负担不起。”

微软Xbox One的产品监督Albert Penello对Ausgamers称，此前演示的IllumiRoom全息投影设备因为成本太高，目前还不能进入商用。



谨慎

“微软是因为敏感话题才拒绝了《暴雨》的。”

微软当初因Quantic Dream的这款AVG中的儿童绑架情节而拒绝发行Xbox 360版，使得本作最终成为了PS3独占作品。



专业

“要知道，我们可是找了前一天刚放出来的匪帮。”

Rockstar在《横行霸道V》中为力求真实，通过关系找到了一批真正的黑道人士来录制游戏中的相关角色的对话与动作。



“动视敢于接受风险，我们绝对不是只会每年推出一作‘使命召唤’的皮囊公司。”

动视CEO Eric Hirshberg在接受CVG的采访时就公司严重依赖CoD和新作《命运》等FPS游戏的问题做出如上评论。他表示FPS游戏的强势仅仅是这个时代的特征，而动视作为一家发行商，如今并不缺乏产品的多样性，相比其他一些厂商他们承担的风险并不少。



“Wii U缺乏第三方软件支持完全是任天堂这家公司自己在策略上的问题导致的。”

Bethesda Softworks负责公共关系的副总裁Pete Hines在GameTrailers的节目中表示，任天堂需要效仿索尼和微软长期以来的做法来与第三方厂商进行谈判和沟通，Bethesda的态度一直是“选择最支持我们的平台发售游戏”，而任天堂在这一点上做得还不够。



索尼负责发行商关系的副总裁Adam Boyes表示，是他们主动联系了《上古卷轴Online》的开发组，才让后者最终决定将本作带到PS4。



Team Bondi新作《东方名媛》（Whore of the Orient）在澳大利亚因名称遭到了华裔群体的抵制，要求Team Bondi将本作更名。



微软正式宣布Xbox One于11月22日发售。

微软于9月5日宣布，Xbox One将于11月22日在美国等13个国家和地区发售，晚于11月15日发售的竞争对手PS4一个星期，首发的首日版（Day One Edition）已提供预订服务，首发游戏阵容则包括《极限竞速5》《崛起——罗马之子》等第一方独占游戏。Xbox One将于2014年登陆包括亚洲在内的更多地区。



在欧洲地区预购Xbox One将获赠《FIFA 14》。

微软在Gamescom上宣布，欧洲地区预购Xbox One首日版的玩家将能免费随主机获得一套数字版的《FIFA 14》。



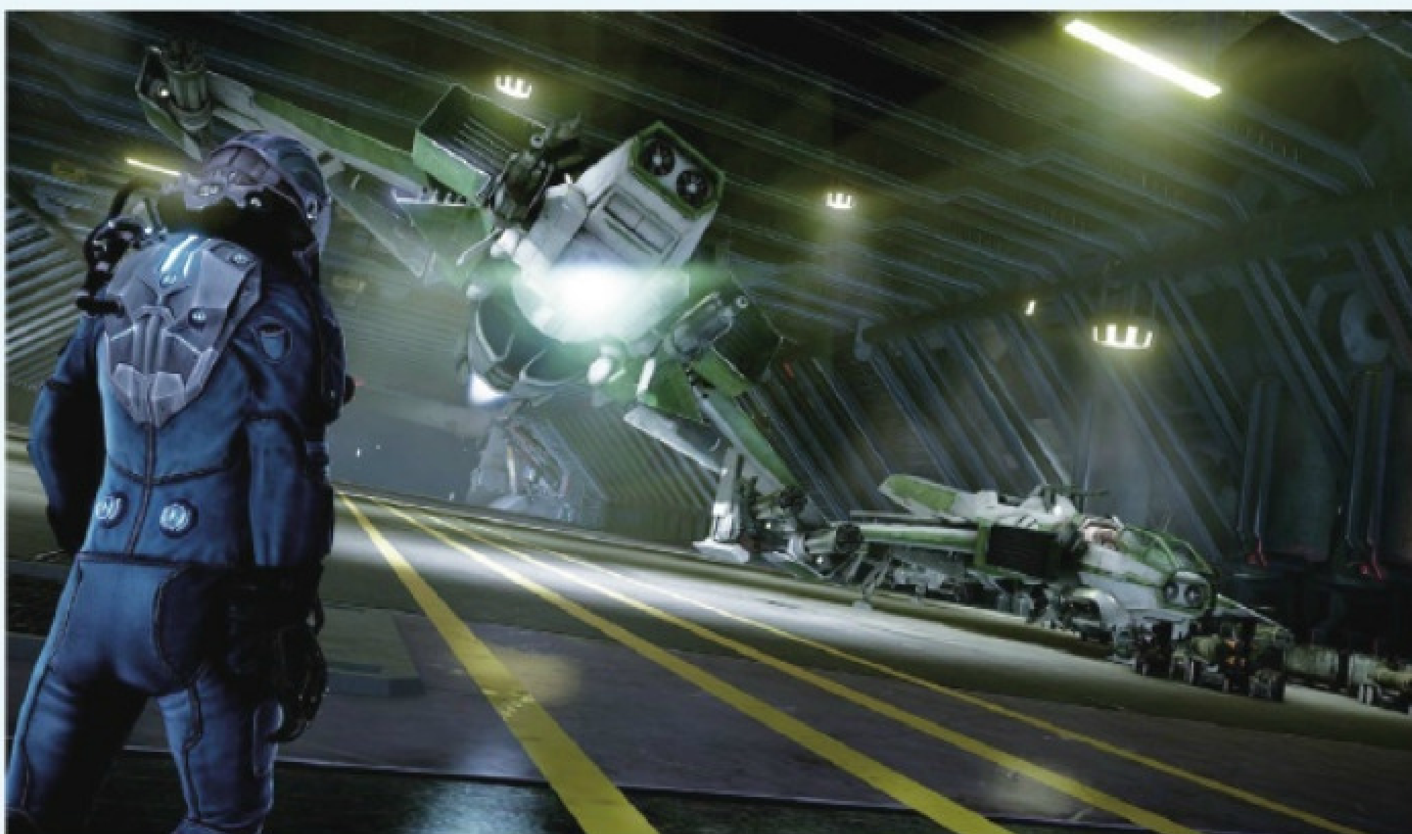
《星际争霸Ⅱ》MMORPG自定义地图开启众募。

《星际争霸Ⅱ》的MMORPG式MOD《星际宇宙》在Kickstarter上开启目标为8万美元的集资，主要为几位制作者贴补开发费用。



《星战前夜》首席设计师离开CCP加盟Riot Games。

EVE的首席设计师Kristoffer Touborg离开就职5年的CCP，前往美国加盟Riot，参与到《英雄联盟》的开发中。



《星际公民》集资额一周内连续突破1700和1800万美元，突破2000万还将增加FPS游戏模式。

克里斯·罗伯茨的全新太空模拟游戏巨作《星际公民》在官方网站和Kickstarter上的公开集资数额在8月31日正式突破1700万美元，而短短5天后这个数字就跨越了1800万美元大关。RSI宣布当前所有捐赠玩家都能获得独有的起始星系，2000万的目标则是FPS战斗系统。



稻船敬二开启《洛克人》精神续作《神勇第9号》集资，短短两日完成90万美元目标。

日前，“洛克人”之父稻船敬二的comcept工作室在Kickstarter上开启了承袭“洛克人”精神的横版动作游戏《神勇第9号》（Mighty No. 9），参与开发的有众多资深日本游戏开发者和“洛克人”系列的知名参与者，在本期截稿时集资数额已经超过了185万美元。



著名喜剧演员Jack Black加盟Double Fine的《破碎时代》，参与本作的不乏Jennifer Hale等一线游戏配音演员。



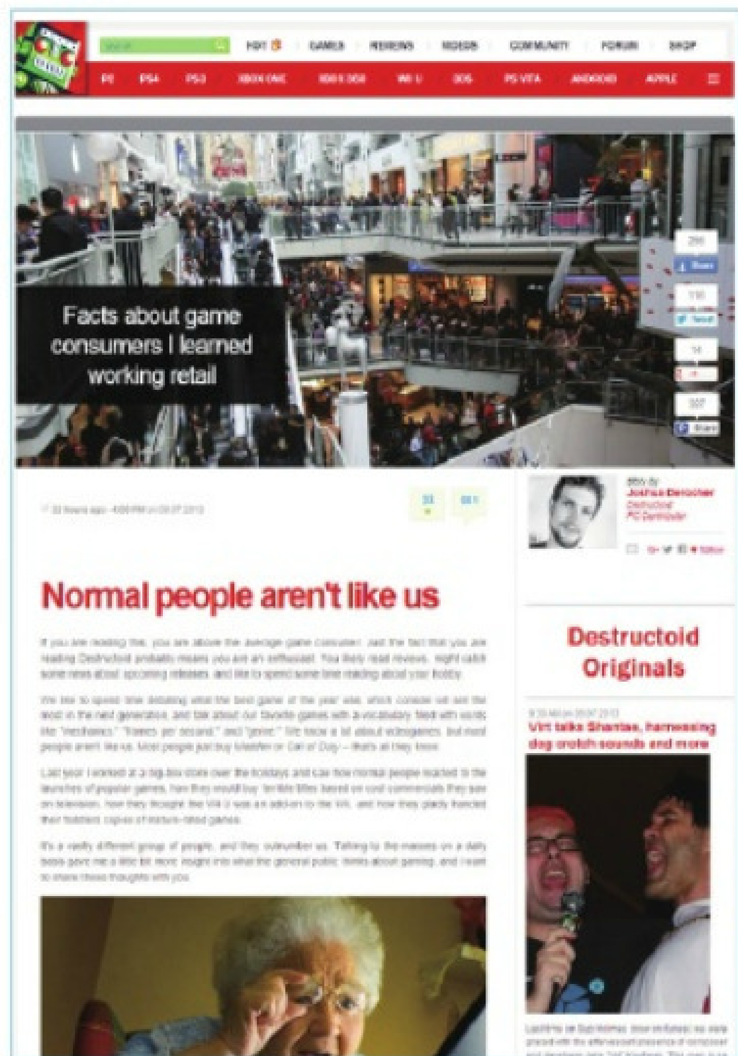
索尼确认，PS4的PlayStation Camera摄像头附件将可以提供类似Xbox One上Kinect的语音识别功能。

你不知道的玩家世界

你不知道的游戏店故事

Facts about game consumers I learned working retail: Normal people aren't like us
Destructoid.com/2013.9.7

出乎意料又情理之中的是，懂得思考游戏好坏，审视自己在游戏上的消费的普通人其实只是少数。



核心玩家永远不懂轻度玩家的休闲，轻度玩家永远不懂核心玩家的硬核

正在阅读本文的你想必已经可以算作不那么“一般”的玩家了。你或许喜欢阅读我们的评论和新闻，不介意花一点时间来读一些和你的游戏癖好有关的东西。

但我们可能只是极少数。对大部分人来说，买游戏就是每年例行的《麦登橄榄球》或者《使命召唤》，因为他们只知道这些。

去年我曾经在本地的一家大连锁店打过工，在那里我见识了普通人如何面对流行游戏的发售、为什么会掏钱买一些吹得很响的烂游戏，以及他们为什么会认为“Wii U是Wii的附件”，诸如此类。

你上了年纪的奶奶可能分不清清PS3和Xbox 360之间的区别，对她来说，那只是一台连到电视上打游戏的盒子，很多老人就管游戏机叫“任天堂”或者“PS”，取决于他们家的孩子小时候玩的是什么。

我工作的那段时间里，Wii U从宣布，再到发售，然后度过了第一个圣诞节，但很多人其实并不知道它是什么，他们需不需要它，以及为啥任天堂不给Wii做游戏了。

有些人会对任天堂的新主机感兴趣，但他们并不理解Wii U的卖点在哪里，例如Wii的卖点是体感，但普通人并不理解Wii U为什么需要这么个平板。

结果呢？Wii U的首周非常不错，我们卖光了库存，很多人都来问什么时候能补货。但实际上不少人只是为了倒卖，或者觉得自己拿这个圣诞节送人很不错。相当一部分Wii U在圣诞节前就被退回来了，而过了年底，我们索性根本不卖了。

ESRB是个好东西，但买游戏的父母第一根本不看，第二他们也完全不明白是什么意思。我觉得这并不是ESRB或者零售店的错，我们卖M级（17+）游戏的时候是需要扫描身份证的，但你猜猜怎么着？小学生们并不是自己来买CoD的：他们的爸爸妈妈会带着他们来。或许他们并不介意自己的孩子打一些暴力点的游戏，但问题在于，他们可能并不知道盒子里装的究竟是什么。

很多玩家竟然完全对他们要买的游戏一无所知。我会提醒来买评价不高的游戏的玩家，这款游戏的媒体评分很低，但他们千真万确对我说的一切游戏网站都一无所知，这让我很是惊讶，毕竟，60美元可不是用来打水漂玩的，他们真的就一点功课都不做吗？

我们经常拿普通人开玩笑，说他们每年只打两个游戏：《麦登橄榄球》和《使命召唤》，我没有想到，这句其实并不是玩笑。其他游戏的发售日都不重要，但在这里，这两个游戏的发售日是我们最繁忙的时候。

这一切都告诉我，我们只是玩家中的少数派。我们没有让大众知道评论、数字发行、定期促销这些东西的渠道，或许唯一的办法，就只有口口相传了，有些无奈，不是吗？



我还记得在美国的GameStop里遇到的结队买游戏的美国小学生……

Perspective: Trigger Happy
EDGE/2013.9

首先，为什么要战呢?

主机大战：非火要战争?

新世代的主机战争在某些人看来从一开始就已经结束了，不过这个局面本来是可以避免的。



对开发者而言，新主机带来的性能和网络连接分享功能既是福音，也是挑战

“主机战争”这个词从1990年代起就被用来指代游戏主机厂商为争夺份额而展开的竞赛。不过今年，似乎这场战争呈现出了一种前所未有的一边倒态势。

我这篇文章写作于Xbox One和PS4发售前5个月，而我实在想不起来，历史上有哪次大众对主机大战的胜者的看法在发售前就决定了。PS4的配置更好，开发者们不用再忍受一套仿佛是高级外星生物设计出来测试智商的硬件体系，他们在顷刻间重新投入了索尼的怀抱。而且PS4看起来帅多了，斜角的酷炫设计让人感觉像是“全身上下喷吐着炸裂的高科技元素的黑冰色三明治”。

并且，PS4还会便宜得多。假如这是一场真正的战争，那么它并不是一场僵持良久的堑壕战，更像是二战时古德里安的德国装甲军团对马其诺防线的巧妙突破，让法国的防守在一日之间不战而溃。

微软的HDMI输入功能倒的确可以算得是一个卖点。和我常年合作打射击游戏的好基友半讽刺半认真地说他打算买一台Xbox One，然后把PS4插上去，在Xbox的界面下玩PS4游戏。我不知道这样做到底可不可行——管他呢，反正微软这份钱是赚到了——不过这样的话，如果游戏主机有思想懂得羞耻，这台Xbox One估计会想找条地缝钻进去。

当然，我并不是想继续拿微软开涮。微软还有很长的路要走，例如他们首先要尴尬地默默洗掉Xbox One需要时刻在线并24小时验证一次这件事留下的烂摊子，还有繁杂的DRM方案带来的问题，这次洗地都快让Xbox One被人取笑为Xbox 180了。

他们甚至连这台主机应该叫什么都决定不了。Xbox 360之所以叫“360”是因为他们不能管它叫Xbox 2，因为索尼那一代叫做PlayStation “3”，3很明显，比2要大。那为什么不叫Xbox 720？不如你来告诉我720要怎么解释给用户听吧。但是Xbox One？听起来却更像是他们“重启”了Xbox系列，嗯，就像Xbox 360三红了一样。



在“占领客厅”上全面出击是值得钦佩的勇气，虽然他们的做法有些下等和二缺。普通用户已经对他们订购了许多年的天空体育或是CBS的观看方式了如指掌，没有多少人会愿意重新学习看电视的方式，听好了，是“学习如何看电视”。除非Xbox One提供的喜闻乐见的内容值回票价，但我同样不看好这一点。

哦，我是不是忘记提任天堂了？好吧，给你点面子，“任天堂”，说完了。

或许从某个层面来说，大家高喊着“索尼赢了”是对常年累月的主机之争带来的疲劳感的体现，要是只有一台主机，不就什么事都没有了？

游戏历史上的确有过这样的时期。在PS初代的头几年，它见证了土星的衰亡，Xbox则还没有出现在市场上，PS成为了非玩家群体听说过的唯一一台主机。PS4在发售前的统治性舆论地位大概是最接近那个时代的一次。

我们通常觉得更多的主机厂商意味着更激动人心和更多样化的经济生态，这样可以推进游戏设计的创新和发展。但和这样的理念冲突的，则是游戏硬件在大众理解力下所需要经过的难易度考验——要能“买来即玩”，就像你买来一台蓝光播放器，插上电视放进光盘就万事大吉了，不用考虑某些蓝光是不是能在它上面播放。

再发散一下，你甚至可以联想到如今的智能手机游戏产业。虽然有很多的手机制造商，但归类下来不过是三四种主流——并且不兼容——的操作系统。但是，没人买手机是依据哪个平台上有什么游戏来的，他们考虑的仅仅是造型和流畅度，拿到手他们才会发现，这上面原来也可以玩游戏。

这样就简化了很多事情，从商店下载的游戏点开即玩，不管他们是掏钱购买还是掉进了内购的大坑，这些用户却无需考虑平台和格式等等繁杂的问题，或许我们未来的游戏产业也会这样呢。P



暴雪公布《暗黑破坏神Ⅲ》资料片《夺魂之镰》。

暴雪在Gamescom的发布会上正式公开了《暗黑破坏神Ⅲ》的首部资料片《夺魂之镰》（Reaper of Souls），加入新角色十字军，等级上限提高至70，新增工匠附魔师，对物品系统和巅峰等级等终极游戏内容做了大幅度的调整，更多的新内容将在暴雪嘉年华上公开。

PS4将于11月15日发售，北美和欧洲地区率先上市，日本则要等到2014年2月22日。

索尼在Gamescom的发布会上宣布，PlayStation 4主机将于11月15日在北美上市，两周之后在欧洲上市，价格则仍然是E3上宣布的399美元/399欧元/349英镑，而日本地区需要等到明年的2月22日。首发阵容包括《精灵战士》《杀戮地带——暗影低垂》等第一方独占作品和《战地4》《刺客信条Ⅳ——黑旗》等第三方跨平台作品。

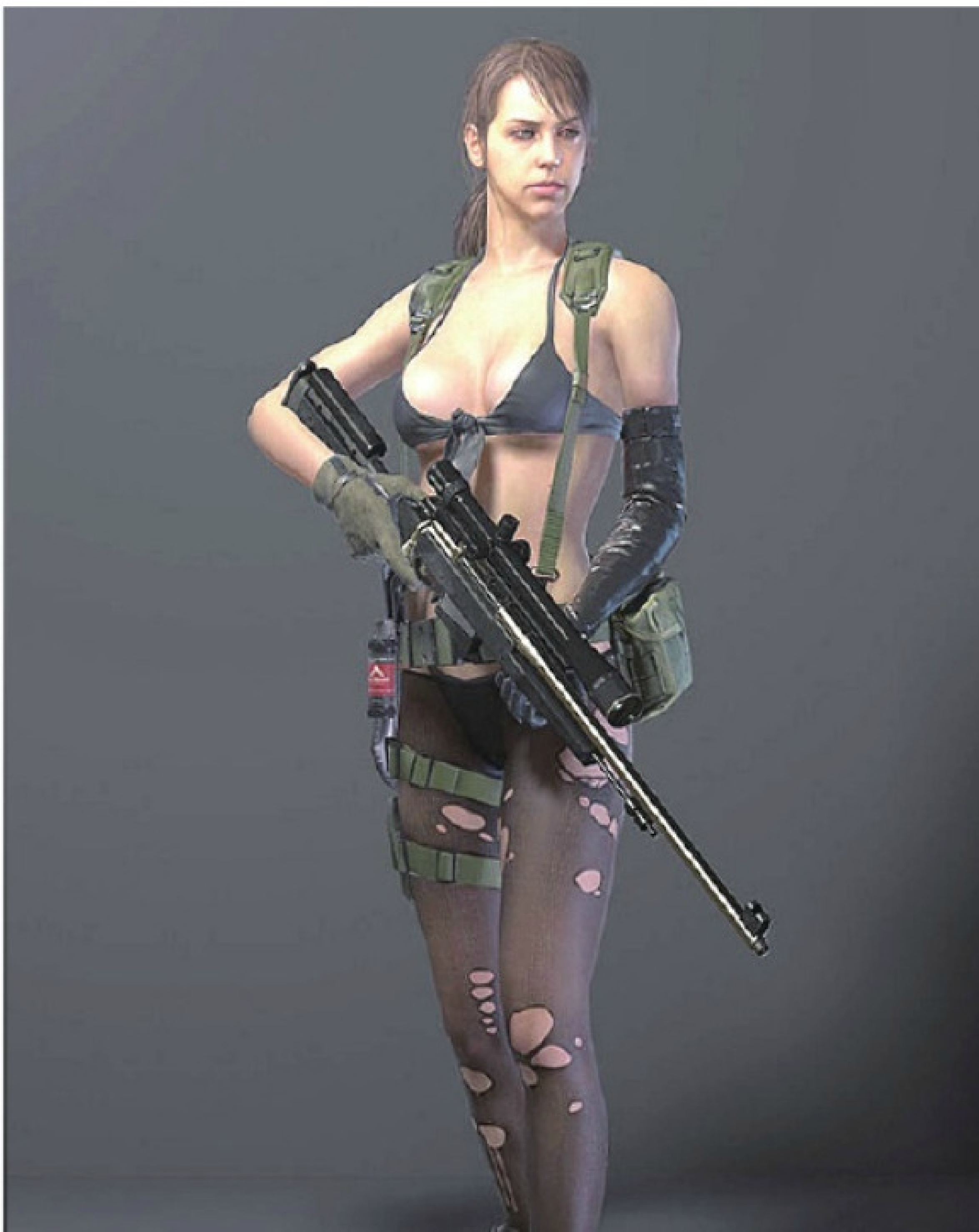
任天堂公布3DS新机型2DS，可以2D模式运行NDS和3DS游戏。

在PS4和Xbox One的大战中间任天堂突然冒了出来，于8月28日宣布3DS掌机的全新机型：2DS，听起来很奇怪，它实际上就是一台取消了裸眼3D机能，并改为平板双屏幕设计的3DS，目标人群则是儿童，与3DS LL共同组成目前的任天堂掌机产品线。



MGS5神秘女角色Quiet因暴露引发业界争议。

小岛秀夫日前公布了MGS5中女性角色Quiet的官方3D渲染图，以及荷兰模特Stephanie Joosten试镜的3D角色捕捉过程。不过其过于暴露的设定引发了争论，《光环4》游戏设计师David Ellis就直指该角色令人感到恶心，而小岛秀夫的回应则是“你看到她的故事就知道了”。



If you like to play your way, this one's for you.

WE DESIGNED XBOX ONE TO BE

YOUR XBOX ONE

YOUR CHOICE

BUY YOUR GAMES ON DISC, OR DOWNLOAD THEM. YOUR DOWNLOADABLE GAMES ARE AVAILABLE TO YOU ON ANY XBOX ONE.

YOUR GAMES

TRADE, RENT, LOAN, GIFT, OR SELL ANY GAME DISC. IT WORKS JUST LIKE IT DOES TODAY ON XBOX 360.

YOUR TIME

PURCHASE A GAME DIGITALLY AND START PLAYING WHILE IT DOWNLOADS.

DOWNLOADING

YOUR CALL

YOU CAN PLAY GAMES ONLINE OR OFFLINE.* IT'S UP TO YOU.

YOUR SCHEDULE

GO AHEAD, WALK THE DOG, OR CHECK THE SCORE ON LIVE TV. WITH XBOX ONE, YOU CAN SUSPEND AND RESUME GAMEPLAY INSTANTLY, EVEN IN THE MIDDLE OF A BATTLE.

YOUR STUFF

SIGN IN TO ANY XBOX ONE AND INSTANTLY ACCESS YOUR PERSONAL PROFILE, DOWNLOADABLE GAMES, PREFERENCES, AND FAVORITES.

XBOX ON ...

YOUR FAMILY

WITH HOME GOLD, ANYONE IN YOUR HOME CAN ACCESS TOP XBOX LIVE GOLD BENEFITS ON YOUR XBOX ONE, SUCH AS MULTIPLAYER AND ENTERTAINMENT APPS.**

*Your Xbox One doesn't need to be connected for you to enjoy offline features of games. The only times you need an online connection are for initial setup of Xbox One, and to get the latest system and title updates before you start playing some games.

**Home Gold benefits limited to single Xbox One in Gold member's home; restrictions apply. See xbox.com/xboxone.

Microsoft

XBOX ONE

Xbox One可以怎么玩？微软官方信息图示告诉你：想怎么玩就怎么玩。

这张Xbox官网放出的信息图示展示了Xbox One从游戏运行、购买、分享到体验在内的种种方案，强调Xbox One给予玩家的自由选择权利，游戏二手交易不受限制，无需时刻在线，提供了家庭金会员和免费游戏共享功能等等。

功利时代，英雄在何方？

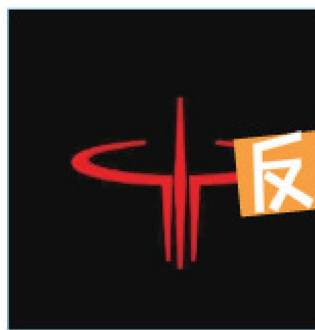
MMORPG英雄主义的消失？

digmouse
vs.
Blastoise

如今的角色扮演网游越来越数值化、奖励主导化，被很多玩家所期望的在广阔世界中扮演冒险者英雄的理想去哪了呢？



digmouse
功利让扮演走开



Blastoise
你们都理解错了



对《魔兽争霸Ⅲ》玩家来说，回到人类战役著名的斯坦索姆屠城，就是一场难忘的英雄历险

你上一次在一款MMORPG中因为团队副本或者是地下城的故事而感到震撼或者感动是什么时候？

我是不记得了。

副本内容对绝大多数MMORPG来说都是终极游戏内容的象征，也是这类游戏中最令人感到激动的部分，但是不论在哪个游戏中，征服一个危险的地城，打败强大的敌人所带来的成就感和英雄的荣耀感却随着这个类型的成熟在不断地被消磨。

从利益和利己的角度看，绝大部分网游玩家在游戏中的目的无非是“更高，更快，更强”，不外乎是为了等级、装备，后来还有专业技能、声望、副职业、转职等等这些繁杂的附加内容，MMORPG这个类型缩写中的MMO成分在逐步放大，而RPG这3个字母所占的比例却在一天天的减少。

你也许会说，大多数顶级网游的任务和剧情也都是非常出色的呀，《魔兽世界》的地下城任务、“激战”的镜像式章节副本设定放在单机RPG里也不算差。但长久以来MMORPG以奖励和角色成长为绝对主线的最终游戏体验的设定，让剧情体验成为了这个游戏体验与目的的附庸，如果剧情与“角色扮演”的成分反过来为获取与利益服务的话，玩家在这样的体验中就很难产生角色与行为上的代入感。

这让MMORPG的“RPG”成分与传统RPG中的角色扮演和故事推进过程走向了截然不同的方向，我们甚至需要考虑，那种庞大而开放的世界设定和地图面积在这样的玩家心态与游戏生态下还有多少存在的意义，规模带来的史诗感一旦褪去，功利主义就会更迅猛地占据每一个可以渗透到的角落，到那时候，“史诗体验”恐怕也只能是写在文案上的一个好看的词了。P

首先，在MMORPG里谈“英雄主义”就是一件可笑的事。所谓MMO，Massively Multiplayer Online，大型多人在线是也，它的大型和多人属性注定了玩家的所有行为都与社交和其他玩家的交互分不开，而这个特性恐怕就和游戏中“英雄主义”八竿子打不着。

游戏中的“英雄主义”过去是，现在是，将来也会是100%的个人英雄主义。动物的本性是利己，对于游戏这样一个娱乐手段来说，娱乐自身永远是最核心的目的与价值，扮演英雄是娱乐价值的一部分，个人英雄主义则是它的抽象化概念。

所以，即便是MMORPG，不论是任务、探索等单人内容，还是3人、5人、10人或者40人副本，只要玩家个体的独立性和发挥空间存在，“个人英雄主义”——也就是MMO中的所谓“英雄”——就有存在的土壤。

《魔兽世界》的地下城和团队副本设计师Ion Hazzikostas在一次关于5.4版本的团队副本的采访中说过，5.2的雷神王座中有大量需要玩家个人发挥技术才能帮助团队取得胜利的首领战，同样的，这样的首领战在5.4的决战奥格瑞玛副本中会更多的出现。

这样的设计思路意味着，“混子”这个团队副本中从来就不受欢迎的角色的生存空间会越来越低，玩家作为一个独立个体的战斗力与这样的战斗力带来的成就感会拥有更广阔的存在空间，当你意识到你个人的精彩发挥对你的团队的贡献空前的大的时候，这种“英雄”式的成就感，其实也就是MMORPG体验中“英雄角色”塑造的一部分。

所以，当我们理清了MMORPG中“英雄主义”的本质，就会意识到，这样的英雄体验从未离开，也并不会消失。P

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

巫半妖神
半神巫妖
潜心研究欧美RPG理论

脑补过多，脑洞会太大的

想象力是消耗品

这和小说的代入感永远最强是一个道理，文字的魅力永远是图形无法取代的。

某天晚上闲来无事，独自重温《生活大爆炸》，看到谢耳朵津津有味地玩着20多年前的文字MUD游戏，然后骄傲地对莱纳德说：“我这是在用世界上最高级的图形处理器玩这款RPG——我的想象力。”看到这里估计老玩家都会默默点着头，赞许着导演对欧美宅、游戏文化的理解之深刻。

其实我一直在研究有关角色扮演游戏的代入问题，因为毕竟角色扮演游戏是……角色扮演游戏！玩家的主要游戏目的早就通过这一游戏类型的名字告诉你了，就是扮演一个角色。那么为什么随着游戏图形处理技术的提高，反而玩家的代入感不如以前了呢？

其实这和小说的代入感永远最强是一个道理，文字的魅力永远是图形无法取代的，因为一个简单的“性感”二字所能激发的读者的想象力，是一幅美女图永远比不了的：读者想象中的性感永远最符合读者的喜好，而一幅图画里的美女哪怕再漂亮，也可能有人不喜欢。

但是有一个问题一直萦绕在我心头，那就是文字MUD最终消亡了，这又是为什么？

如果说文字是最能激发玩家想象力的载体，那么文字MUD游戏应该存活下来才对，为什么“龙与地下城”的桌游能健康生存而文字MUD却不能呢？同样道理，为什么PC上像“博德之门”系列这样2D画面的老游戏至今还有玩家乐此不疲地每年重温一两遍呢？

我认为，这和人类的想象力是一个消耗品有关。

首先，我仍然认为文字所激发的游戏体验要超过图形，比如一个玩文字MUD的玩家在屏幕上看到这样一句话：“你来到了一个法师塔，打开门后一个身着暴露法袍的金发美女走了过来，她身材前凸后翘，妩媚娇艳……”我相信，对于一个想象力丰富的玩家，比如谢耳朵来说，这个场景将给他带来强大的内在感官刺激。但是如果把这个场景用《上古卷轴V》的引擎表现出来，玩家亲眼看到一个金发女巫走过来后，也许只是习以为常地撇撇嘴而已。

不过，如果玩家玩一款全由文字组成的RPG游戏，经常需要用想象力去诠释游戏画面，那么根据之前说过的“想象力是消耗品”的理论，他很快会产生思维疲劳——尤其对于那些想象力不丰富的玩家来说。

这也许就是文字MUD最终消亡的原因吧，这种游戏只有文字，没有丝毫图形，玩家必须全神贯注地运用想象力来进行每一步，时间长了谁都受不了。

同样，这也是《博德之门》这种2D游戏经久不衰的缘故，因为它的2D画面起到了一个引导玩家运用想象力的作用。



可以说《博德之门》《辐射》和《辐射2》的2D画面正好处于完全用文字诠释与完全用图形诠释之间，玩家借着这个画面可以启发自己想象的方向，但是这些2D的画面又简单到不至于破坏玩家自己的想象力。

说白了，《博德之门》这样的老游戏就相当于中国的水墨山水画，只用水墨勾勒出山水的轮廓与云雾的形状，剩下的交给看画的人自己去想象，这些老2D游戏是一个道理，所以才会比现在生怕画面不逼真的3D游戏更有代入感。

那么今后的游戏怎么做？回到2D时代肯定是不可能，3D画面只可能越来越精细。那么如何启发玩家的想象力呢？

在文案上，游戏要尽可能多找机会描绘玩家熟悉的人物和场景，比如玩家自己以及玩家的某些行为。如此一来，玩家会对自己眼睛看到的东西有一个文字上的认知，那么文字上的认知所激发的想象力就会直接转移到图形上了。

比如《上古卷轴V》的玩家在听到NPC闲聊“那天我看到龙裔了，他的龙吼比一般法师的魔法要强大多了，他可以和龙一样喷火”这样的话时，肯定会加深游戏的代入感，因为玩家的行为让第三者通过文字描绘了出来，这段文字激发的想象力恰恰又是玩家平时的行为，那么玩家下次施展龙吼时免不了会想象路人会怎么看自己，代入感大为增强。

可能这就是为什么在欧美，那些文化水平较高的玩家（比如谢耳朵他们）往往选择“龙与地下城”桌游的缘故吧，因为他们的想象力足以应付这种游戏，而这种游戏一旦有了充足的想象力，那么从中得到的感官刺激要远胜一款3D角色扮演大作。

手游也有一些类似的案例，在画面远远比不上PC和主机游戏的情况下，靠游戏性和想象力取胜，恐怕是手游发展壮大的原因之一吧。

想想也挺有意思，龙与地下城的虚拟世界中法师每天记忆的法术数量有限，现实中的玩家每天的想象力也有限，耗尽了都只有一个办法，那就是睡觉喽。P



罗萨
沈阳穿黑丝的妞真多!

不读鲁迅，那还能读什么?

忆迅哥

其实这些老游戏就像鲁迅一样，早已经成为了过去。而过去，也只能永远在过去中徘徊。一旦来到了现在，也就没有了过去的意义。

前些日子赶上开学季，随着新版教科书的亮相，鲁迅先生又火了一把。罗主任暗自思量了一下，自己对周树人大大的文章还有多少是有印象的。

这一回想不要紧，一向多愁善感的罗主任不由得再一次多愁善感了。

闲扯鲁迅的文章，近两年被我应用过多次的是《论雷峰塔的倒掉》。像我这种没有节操的作者，有的时候为了贴补家用，偶尔也要给无良厂商们写写文章。鲁迅这篇文章的文体和结构最适合写批斗文，而且开头的这一段“听说……听说而已……”的句式实在是太合适了。那些假装的文化人一看到这6个字就开心。

而我能够想起的第二篇文章，则是《孔乙己》。这篇文章出现在我的初中课本里，当我的语文老师满口唾沫星子在批判着孔乙己迂腐的时候，我却在欣赏着孔乙己的可爱。我甚至觉得，如果有一个孔乙己一样的师长和朋友，未必不是一件好事。就在我们学习这篇文章不久后，一个同学告诉我他发现了一个现实版的孔乙己，于是我便和他在一山坡下等着，等到太阳落山，等到一个老人。老人的脸黑而且瘦，穿了一件旧得不像样的衣服，虽然腿是好的，但是身体却佝偻着，确实像极了孔乙己。我的同学就大声笑着问我说像不像，我却实在笑不起来。

这个老人我是认识的，在我七八岁的时候，他的身体还不是这样，他偶尔会到我家来找我爷爷聊天，聊一聊过去老毛子在镇里做过的趣事儿，再聊一聊他家里的往事。我那时候虽然毛还没长全，却特爱听他们说些陈年旧事，然后出去讲给那些毛长全了的孩子听。在一次次耳濡之中，我了解到了那个老人的很多事。他还的确是个文化人，因为在错误的时间做了自己的本职工作——翻译，导致自己爱人在十年动荡中瞎了双眼。好在子女还算孝顺，老爷子便一直照顾着奶奶，日子倒也过得下去。

后来，一场变故让白发人送了黑发人，老头无所依靠，就连打更的地方都没有人愿意要他。为了家里那口子，老爷子便开始去帮镇里人掏厕所、挑大粪赚钱来维系生活，他的腰一天天变弯，变成了同学眼里的“孔乙己”。其实在我们那片孩子口中，他还有个并不带贬义的称呼——大粪爷爷，只是大家习惯了这么叫而已。我最后一次见到大粪爷爷是有一次高中时回乡省亲，恰好他过来探望我半身不遂的爷爷，那时他腰弯得更深，衣服也更旧了，可身上一点大粪味都没有。再后来，听说大粪爷爷死了，祭日比他爱人离去的日子只晚了一天……

能在我心中排到第三的文章，叫做《社戏》。这缘于我的童年生活要比周树人小说中所描写的那些日子还要精彩得多。提起《社戏》，我所能想到的从来都不是老师们刻板的解读，我根本不会去想周树人为什么要这样写。我所能感触的，只是在好久好久以前，也有一个比我大不了多少的男人在怀念着自己的童年，还写下了一篇文章叫做《社戏》，他的笔名叫做鲁迅。我幻想过，如果某天我们能相遇在某个位面，我才不会恭恭敬敬地叫上一声“先生”，而是会拍拍他肩膀，吆喝一声：“迅哥，你好！”

对我们这一代人来说，鲁迅其实早已不再是鲁迅。如今教材的编辑者从教科书上拿走的，也不是一篇篇文章，而是属于我们的旧时光。不久之前，伟大的炒冷饭公司CAPCOM复刻了FC时代的经典游戏《唐老鸭历险记》，我的很多朋友都兴奋地期待着这一冷饭的到来，打算用它唤醒当年的游戏激情。而当高清唐老鸭原汁原味地出现在他们面前的时候，很多人都在QQ上和我说：“为什么我觉得一点都不好玩？”

其实这些老游戏就像鲁迅一样，早已经成为了过去。而过去，也只能永远在过去中徘徊。一旦来到了现在，也就没有了过去的意义。P



高清能够带来很多视觉上的变化，却不带来过去的那份感动



千草
性别不详年龄不详工作不详

隔壁老王的家规，到对面老张家还管用？

游戏规则

因为游戏规则的真正制定者，恰是玩家自己。所以同一套游戏规则，不同国度的玩家却能演绎出截然不同的世界。

其实不是什么新闻，做谈资也许都谈不上新鲜：FF14正式运营后观者如堵，而大陆观光团新老游客登录日服，照例被日本玩家的素质撼动，无法自拔。

“我真TM爱跟日本人一起打游戏！”哥们玩着日服PS3版，啧啧称羡，“绝对的讲文明爱劳动，有活抢着干，犯错争着认。我闷头打怪呢，日本人路过就给我加血，加满，最后冲我一鞠躬走了。”

按他总结的最理想状态，就是和小日本组团队跟老美打对战。因为日本人认真，FF里治疗容易犯错，日本人还特别喜欢练奶妈，出纰漏自己先认了，不会像国内开口先喷别人是垃圾。美国人则生性乐观，不那么计较输赢，只要战得痛快，输也高兴。

类似观点之前也听别人说过，早在FF11运营时，日服归来的朋友也是大发感慨，说日本人那素质就是高。和大多数MMORPG不一样，FF11没有组队经验奖励，也就是说，收益最高的做法是尽可能Solo，因为队友会分走太多经验。而即使是正在Solo的日本玩家，有人求组，他依然会带你。当然，“海归”口中的外国无外乎都是理想国，这个不去管它，更有意思的是这些奔走宇内的国际观察者本身。可以肯定的是，作为身份对等的玩家，他们在游戏中并没有跳出三界外、不在五行中；理想国住民们展现的高素质让他们深感受惠其中，同时他们展现给友邦的又是什么呢？

不能说国内玩家就没素质；只是习惯使然，很多时候我们的所为，并不如自己的所想，那么高尚。

基友玩WoW美服时跟我说起过一件糗事。号是新号，而且初来乍到举目无亲，穷得强盗见了他都是含着眼泪走的。他做任务到20级上，想进地下城清理一下任务，于是随机排进去，开打。老美很热情，一路说着笑话赶瞌睡，半路上小怪掉了一件他凑巧能穿的20级BOE（装备绑定）蓝装，他瞅瞅比身上的强太多了，于是毫不犹豫点了“需求”——他自然是立刻拿到了，因为其他人无一例外选了“贪婪”。而气氛在这时微妙地沉静了。他感到哪里不对却又实在想不出哪里不对……直到有人欲说还休地打了个“需求……”坦克于是出来打圆场：“不就是件20级蓝装吗，我们继续吧。”他才终于意识到是自己出了问题。



后来他问我，BOE的装备，自己能用而且有用的，选需求不对吗？我忍住笑说，BOE装备可以卖钱，钱对谁来说是没用的呢？他回答是啊，那就大家一起“需求”不就好了？我说那么“贪婪”是什么时候用的呢？他想想，说国服的规矩一般都是用得着就“需求”，用不着的才“贪婪”。我追问说，那么“放弃”又是什么时候用的呢？他无话可说。

在很长一段时间内，对这件小事基友都难以释怀，因为他一向觉得自己素质还不错，至少远高于国内平均水平；而真正到了老外面前，不过尔尔。但我知道，这不能怪他，正如不能一概而论藐视国内玩家一样。

旅美作家刘墉在杂文中提到他所在街区的电子游戏厅盘桓了一群白人嬉皮士小孩，染发穿孔拉环上锁，打扮得光怪陆离。初见时他颇有些惊心，后来发现，他进门时如果这些小孩儿在附近，会帮他拉开门——这在美国是很自然的习惯动作，不仅限于教养良好的中上收入家庭。另外即使是再新鲜热门的游戏他们也会自觉排队，吃完东西会收拾好放到指定回收点等等，不一而足。刘墉总结说这一切都是习惯使然。出于他们自小接受的教育，根深蒂固；更出于他们所在的圈子和环境，身不由己。所以他们就算怎么行为乖张，一旦过了叛逆期，良好的秉性和环境又会把他们带回正道上去。

虽然是在很早前看到的，这段描述还是给我留下了难以磨灭的印象。此后每每回想旷课浪迹街机厅那些“不学好”的日子，哪些人技不如人就捋袖挥拳头；哪些人特别机智善于收集攻略资料；哪些人遇到问题就喜欢着急骂娘……再想想成人后各自的人生际遇，总觉得意味无穷。

几年间WoW的掉落和分配规则改了又改，先是加入了基于不同原则的分配形式，接着对队伍分配加入了职业限定，后来加了分解选项，再后来干脆改成每个人各塞一个袋子自己开——暴雪从试图完善游戏规则以解决玩家冲突，到放弃解决直接回避掉问题本身——这转变无疑是默认了：在分配问题上，他们制定不出一套能完美解决玩家冲突的游戏规则。

事实上这样的游戏规则，本身就是不存在的。

因为游戏规则的真正制定者，恰是玩家自己。所以同一套游戏规则，不同国度的玩家却能演绎出截然不同的世界。

在被改造为“岛上国服”之后的台服，如果随机队伍发现大家都是原住民，往往刹那间又刷回古风，一样的谦恭礼让、忠义孝悌。

这实在有趣。P

卷轴之外

贝塞斯达群英传

策划/**本刊编辑部**　执笔/**Nemo**



如果你对Bethesda Softworks（以下多以“贝塞斯达”代称）这个名字的印象仅仅停留于“上古卷轴”系列，那么希望本文能给各位读者带来些耳目一新的东西。随着多款游戏的热销，财力越发雄厚的贝塞斯达在近年迈出了扩张的脚步，在强化发行业务、代理外部产品的同时，收购多家名制作组，增强内部开发实力。贝塞斯达已经从一家制作RPG的工作室成长为横跨美日欧三地、员工多达600人的集团化公司，拥有一支包括约翰·卡马克、哈维·史密斯、三上真司、马格纳斯·霍格达尔在内的豪华制作人班底，旗下作品则涵盖FPS、TPS、AVG等多个类型。今天的大部分公司奉行“单机不够、网战来凑”的策略，导致快餐游戏横行，贝塞斯达却投入大量资源支持古典派开发者，让自立门户的他们焕发了第二春，为玩家带来最出色的单人体验。不论全球游戏界的大环境如何变化，贝塞斯达对单人游戏的专注与执著，对耐玩度的挖掘与探索，始终不变。伴随着一批新作计划浮上水面，贝塞斯达集团有望进入一个更大更强的时期，让我们在回顾多位名家前世今生的同时，展望他们未来的征途。

终结天网

贝塞斯达工作室的创始人克里斯多夫·韦弗（Christopher Weaver）并不是一位简单的游戏开发者，他一向以尖端科技研究者自居。韦弗在麻省理工学院取得过硕士学位，他曾花大量时间研究图形化界面、语法分析和语音操控，在今天这都是稀松平常的功能，但在20世纪70年代，这些都算得上超前技术。凭借出色的能力，韦弗很快成为了公众人物，在电气电子工程师学会、美国艺术与科学院等权威组织担任要职，还接受了多家全国性电视台的采访。1981年，韦弗成立了媒体技术有限公司（Media Technology）提供媒体和通信方案，客户众多，包括ABC、NBC、HBO等大型电视台，时代华纳、维亚康姆、索尼等娱乐业巨头及美国海陆空三军和国防部高等研究所。

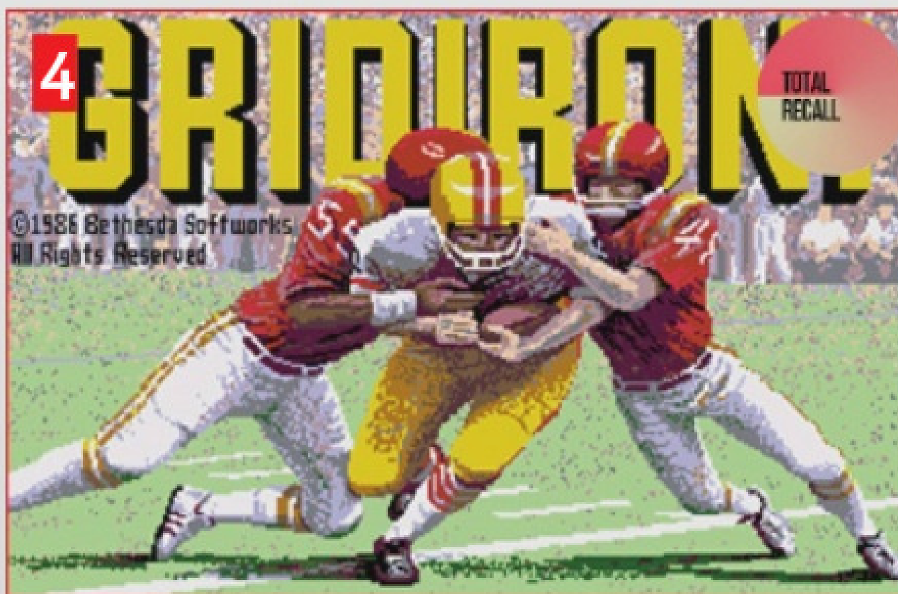
韦弗最感兴趣的领域是虚拟现实，不论是图像、声控还是数据通信，在他的眼里都不过是虚拟现实的几种底层技术而已，他追求的是能够将这些单独功能组合起来的产品，发展迅猛的电脑和游戏界吸引了他的眼球，毕竟这是在民用领域与虚拟现实最为接近的行业。1986年，韦弗在马里兰州贝塞斯达市成立了贝塞斯达软件公司，在贝塞斯达因濒临破产而重组之前，这个企业在结构上属于媒体技术有限公司的娱乐软件分部，韦弗认为自己在虚拟现实领域积累的大量技术和经验一定能够在游戏界派上用场，贝塞斯达后来的发展也证明了这一点。

《烤盘足球》（Gridiron）是贝塞斯达成立后开发的第一款作品。当时的体育游戏都不够严谨，单纯靠各种数值或随机数判定比赛进程，而《烤盘足球》则首次引入了物理系统，球员与球的判定由现实物理规则演变而来，涉及质量和



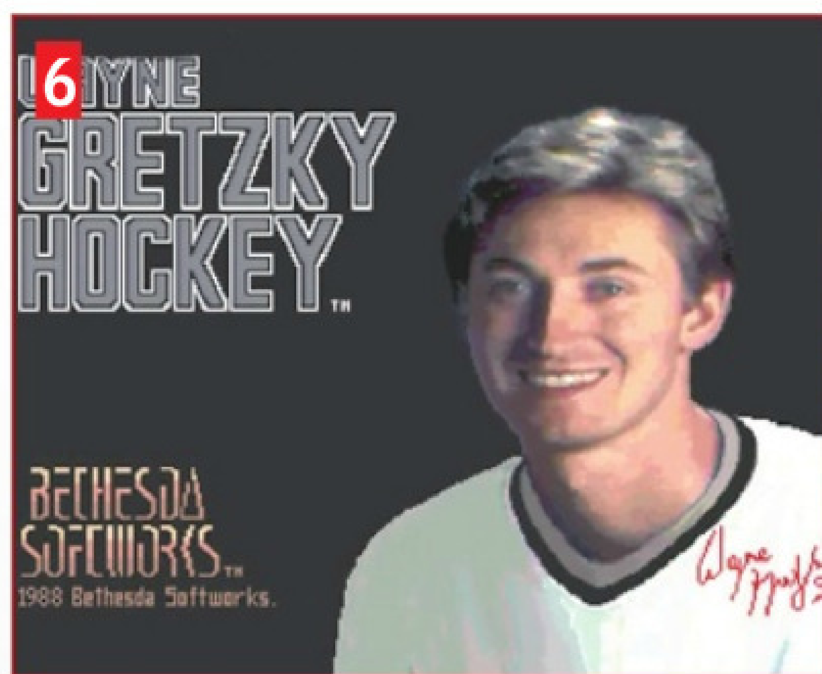
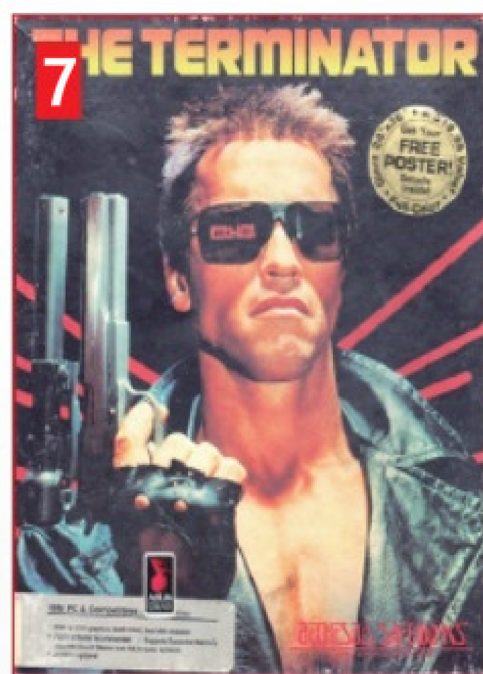




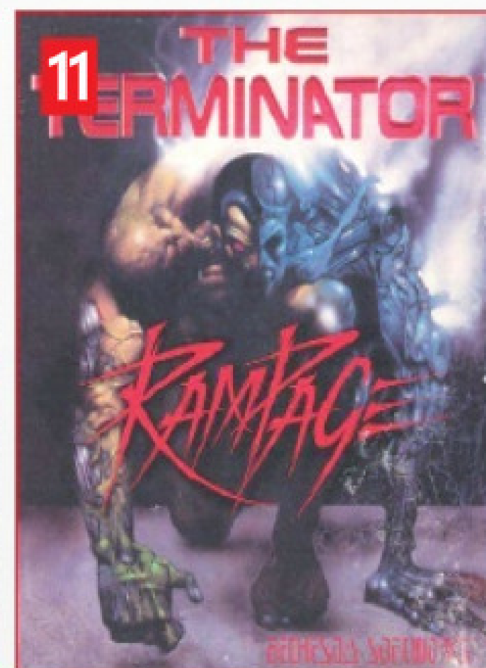




1.韦弗对于虚拟现实的追求为贝塞斯达的游戏奠定了基调，主视点是带入感最强的视角，沙盘提升了自由度
2.2001年重组后的Bethesda Game Studios的Logo，它是“上古卷轴”与“辐射”系列的主力开发工作室，Bethesda Softworks是其游戏的发行公司
3.贝塞斯达市的人口只有6万，1990年贝塞斯达公司搬到了离此不远的洛克维尔市，但保留了公司原来的名字
4.《烤盘足球》在当时获得了专业人士的高评价，如果不是EA背信弃义，贝塞斯达有可能发展为体育游戏公司
5.相较同类游戏，《烤盘足球》的画面并不占优，但特里普·霍金斯等人看中了它的技术，打造出EA Sports系列





6.《韦恩·格雷茨基冰球》继承了《烤盘足球》的技术优势，对画面进行了一定强化，加入比赛特写镜头
7.《终结者》的发售日比较尴尬，位于《终结者2》上映一年之前，这个品牌在当时不算炙手可热，影响了销量
8.《终结者》的内容充实度与地图面积不成正比，即使如此，在1990年做出如此之大的3D沙盘依然是壮举
9.《终结者2029》还推出过CD版本，相较磁盘版，CD增加了容量多达300MB的全程语音
10.《终结者——狂暴》共32关，以塞伯丁公司的总部大楼为舞台，这里已经被穿越到过去的天网占领
11.虽然一直使用主视点，但《终结者——狂暴》才是第一款真正意义上的“终结者FPS”

加速度，与其他游戏中预设的过程有天壤之别，正因如此，《烤盘足球》被视为第一款现代体育游戏。因为当时的硬件性能有限，韦弗的程序将大部分资源放在了物理预算上，实际画面相当简陋，但敏锐的专业人士却在这部作品上看到了光明的未来。EA创始人兼首位CEO特里普·霍金斯（Trip Hawkins）是一位狂热的橄榄球爱好者，他通过EA强大的营销网络发行《烤盘足球》，给贝塞斯达带来了可观的收入。此外，他还邀请韦弗和他手下的其他程序员协助开发《约翰·麦登橄榄球》，这部作品画面华丽，又继承了《烤盘足球》出色的物理和判定，获得玩家的热烈反响，成为了EA Sports系列的起点。但商场如战场，一山不容二虎，《约翰·麦登橄榄球》发售后，为防止贝塞斯达日后的其他体育游戏威胁到自己的地位，EA中断了发行合作，这种过河拆桥的行为让韦弗愤怒不已，贝塞斯达与EA就此结怨，开始自主发行游戏。

贝塞斯达在创业初期靠的更多是授权游戏而非原创品牌。1988年，模仿EA邀请橄榄球名人约翰·麦登的策略，贝塞斯达聘用冰球明星韦恩·格雷茨基为他们的新作代言。《韦恩·格雷茨基冰球》连出了3代，全部由贝塞斯达自己营销，在公司规模不大的情况下，选择自主发行确实是一招险棋，韦弗的雄心壮志可见一斑。1990年，公司购买了《终结者》的授权，在DOS上推出了系列的第一部官方游戏。本作的剧情源于电影，玩家可以选择扮演T-800或卡尔·雷斯，前者的目标是找到并干掉莎拉·康纳，后者的目标自然是击败终结者、保护莎拉。虽然游戏使用第一人称视角，并带有射击要素，但并不能算FPS，战斗在本作中占的比重并不大，游戏的节奏也不算快，探索、解谜和交涉才是重心。除了主线剧情，本作还包含了大量支线任务，同一个任务有多种不同的完成方式。为了战斗，主角需要武器，你可以与枪械店老板光明正大做生意，也可以偷或抢。制作组提供了足够多的选择满足玩家的各种想法，但若想将游戏顺利推进下去，保持低调是很重要的一点，如果你在马路上大开杀戒，警方也不会给你好脸色看，在这种情况下，想要找到莎拉·康纳难上加难。制作组对“终结者”题材的理解还是相当精辟的，T-800和卡尔·雷斯都是背负着重要任务的关键特工，在找到目标之前不能过分暴露自己，否则难以完成任务。

1990年的这部《终结者》使用了3D多边形技术，场景的模型只是最简单的正方体，也没有贴图，但在当时的效果算得上不错。游戏的地图基于真实的洛杉矶市区，面积高达160平方公里，虽然玩家抱怨游戏的任务并不算多，与场景的大小不成正比，不过一款1990年的游戏能达到这个程度已经很超前了，此时《横行霸道》还没有在娘胎里成型，贝塞斯达就已经制作出一款3D的沙盘游戏，韦弗对于虚拟现实的理解确实独到。

1992年的《终结者2029》使用原创剧情，将时间设定在未来，这款作品弱化了解谜元素，提高了战斗的比例，玩家扮演约翰·康纳手下的特种部队，在已经化为废墟的未来地球上与天网的大军对抗。游戏虽然含有射击元素，但其地图设计更类似于第一人称视角的地城探索RPG，而非FPS。玩家并不能随意转动视角，只能在前后左右4个固定的场景方向中移动。id Software的《德军总部3D》奠定了FPS基本形态，但严格意义上来说，这款游戏并非它名字所标榜的真正3D作品，它使用射线投射算法，通过拉伸缩放点阵图模拟立体效果，但其画面十分流畅。贝塞斯达不甘落后，在一年后推出了《终结者——狂暴》。在《德军总部3D》中，天棚和地板是

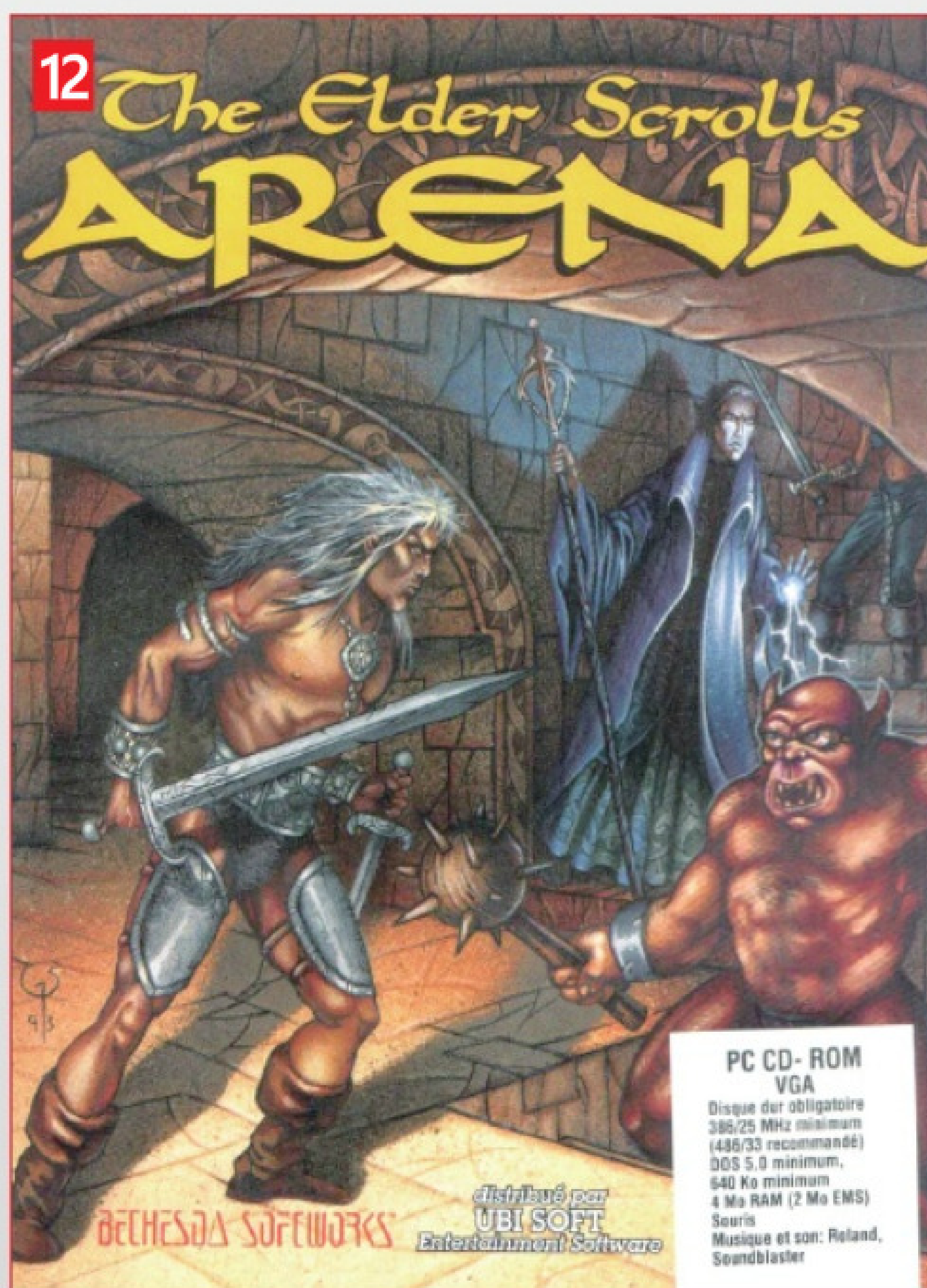
一大片干巴巴的色块，而《终结者——狂暴》的所有场景部位均由点阵图构成，视觉效果更好，本作的发售日比《毁灭战士》早了近一年，能够在当时FPS行业的龙头老大id面前取得一定的先发优势，对于贝塞斯达是非常大的鼓舞。

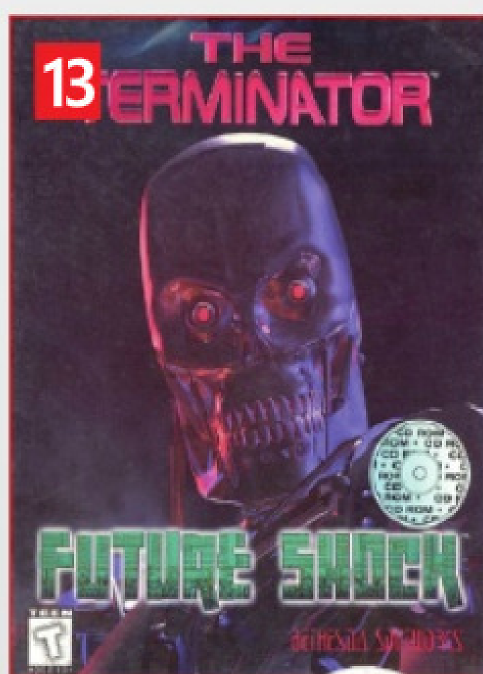
做了这么多款授权游戏，贝塞斯达在技术和资金方面积累了不少基础，不再满足于改编游戏。1994年的《上古卷轴——竞技场》是公司的第一部原创品牌作品，游戏引擎基于《终结者——狂暴》改造而来，画面细节更加丰富。本作是当时地图面积最大的RPG，没有之一，城镇之外的区域是随机生成的，每次走出城市，玩家所碰到的情况都不同。1代只能算一款试验品，各方面细节均不完善，但它的广阔感获得了玩家的好评。托德·霍华德（Todd Howard）在本作中担任测试员，他很快崭露头角，成为了贝塞斯达开发部的掌门人。1995年的《终结者——未来冲击》是霍华德第一次负责的作品，它使用的XnGine引擎是贝塞斯达心血的结晶，本作的场景完全由多边形构成，而非《终结者——狂暴》那种拉伸缩放的伪3D。虽然Bungie的《马拉松》早在1994年就引入了鼠标控制的自由视角，但《马拉松》毕竟还是伪3D游戏，转动视角会导致场景背离透视学，发生扭曲变形的问题，《未来冲击》则没有这个缺陷。id在《未来冲击》发售一年后推出了《雷神之锤》，二者各有利弊。《雷神之锤》的特效更华丽，全部物件均由多边形组成，而《未来冲击》的光影要逊色一些，枪械和道具依然是点阵图，但场景规模更大、自由度更高。不同于《雷神之锤》关卡中浓厚的迷宫味道，《未来冲击》为玩家展现了一个真实而荒凉的废墟世界，主角需要往返于各处执行任务，并非单纯击败敌人就能过关，为了方便玩家折返，游戏还提供了多种载具用于代步。游戏只有单人战役，缺乏多人模式，一年后的续作《天网》提供了8人对战模式，并附赠一个新的战役剧情，画面分辨率也得到了进一步提升。本作发售时距离《终结者2——审判日》的公映已经过了5年，系列的热潮逐渐降温，《天网》成为了20世纪的最后一款“终结者”游戏，贝塞斯达在改编权到期后并没有续约，因为他们已经将重心转向自家的品牌“上古卷轴”。

《上古卷轴Ⅱ——匕落》于1996年发售，游戏使用《终结者——未来冲击》的XnGine引擎，虽然部分物件依然是点阵图构成的，但场景使用了真正的3D多边形，并引入昼夜变换效果，在当年可谓相当超前。游戏包含15000座城镇，75万名NPC，地图面积高达48万平方公里，相当于两个英国的大小。制作组的野心太大，为了按时完成游戏，成品的细节大幅缩水，场景依然是随机生成的，迷宫的重复度很高，让玩家感到厌倦，层出不穷的Bug也严重影响了游戏的稳定性（外传《战争塔》和《红色守卫》同样Bug成堆）。

上世纪90年代后期，Windows逐渐普及，只支持DOS的XnGine逐渐落伍，影响了这些作品的素质。贝塞斯达本想继续使用XnGine引擎打造《上古卷轴Ⅲ》，但公司因多款游戏接连销量不振陷入破产边缘，形势极为严峻。克里斯多夫·韦弗找来了他通信业的合作伙伴罗伯特·阿尔特曼（Robert Altman），试图救活企业。阿尔特曼是一位精明的律师，曾在国际商业信贷银行担任要职，他因法律纠纷多次坐上被告席，很多人指责他的商业手段并不道德，但纵观历史，他的财力和头脑的确对贝塞斯达集团的扩张有所帮助。

1999年，韦弗与阿尔特曼一起成立了一家新公司——ZeniMax Media，韦弗的初衷是跨媒体发展，吸引游戏之外











12.《竞技场》最初是一款以角斗为主题的游戏，后来贝塞斯达扩展了规模，才加上《上古卷轴》这个名字
13.《终结者——未来冲击》用3D多边形搭建的广阔关卡和鼠标自由操作的视角让玩家感受到了冲击
14.《终结者——未来冲击》同样以审判日之后的世界为舞台，很多细节与多年后的《辐射3》颇为相似
15.《上古卷轴Ⅱ——匕落》的世界极为庞大，但大部分内容是随机生成的，重复度过高
16.托德·霍华德是贝塞斯达的RPG制作组主管，也是“上古卷轴”系列的掌舵者

其他行业巨额的投资，阿尔特曼凭借自己深厚的人脉吸引了不少名流加盟，包括电影制片人杰瑞·布洛克海默（Jerry Bruckheimer）和棒球明星小卡尔·瑞普肯（Cal Ripken）。贝塞斯达的资产逐渐从媒体技术有限公司转移到ZeniMax旗下，但ZeniMax本身并没有多少实体结构，这家突然冒出来的母公司在本质上不过是一个为贝塞斯达筹集风险投资而设立的皮包。韦弗和阿尔特曼的做法并不新鲜，不过此举的确为贝塞斯达解决了资金难题，使公司摆脱了破产危机。托德·霍华德手下的制作组最困难时只剩下6名员工，ZeniMax成立后，贝塞斯达大举招聘，将制作组恢复到百人规模。有了充足的资金，霍华德将赌注全部压在了《上古卷轴Ⅲ》上，他希望这款作品能够一雪前耻，为贝塞斯达带来真正的声誉。

《上古卷轴Ⅲ——晨风》抛弃了过时的XnGine，制作组耗资购买了成熟而先进的Gamebryo引擎，实现了全3D的画面和广阔的描绘视野。《晨风》的地图面积远不如《匕落》，不过本作的场景并非随机生成，实际可玩的内容反而更多了，显得更有诚意。PC版提供了强大的MOD工具，延续了游戏的生命力；Xbox版没有这样的福利，画面也遭遇缩水，但操作却相当顺手。靠着强大的软硬件技术，《晨风》第一次将“上古卷轴”那种自由探索的宏大感真正体现了出来，赢得广泛好评，凭借这一作，贝塞斯达跻身于一线RPG厂商之列。游戏销量超过400万，赢得了60多项大奖。

然而不久之后，韦弗却发现，ZeniMax这层马甲救活了公司，也削弱了他对贝塞斯达的掌控力，阿尔特曼联合几位大股东架空了韦弗，从他手中夺走了公司的主导权。韦弗一怒之下与阿尔特曼打起了官司，依然未能夺回地位。阿尔特曼对公司的结构进行了调整，将游戏发行与开发业务分离，前者依然由贝塞斯达软件公司负责，后者则交给单独的贝塞斯达游戏工作室，领导人依然是托德·霍华德。在发行与开发业务分离后，霍华德与他的《上古卷轴》团队不需要处理母公司的业务，将全部精力都用于制作游戏，高层的官司并没有影响游戏的实际开发，这是值得庆幸的一点。

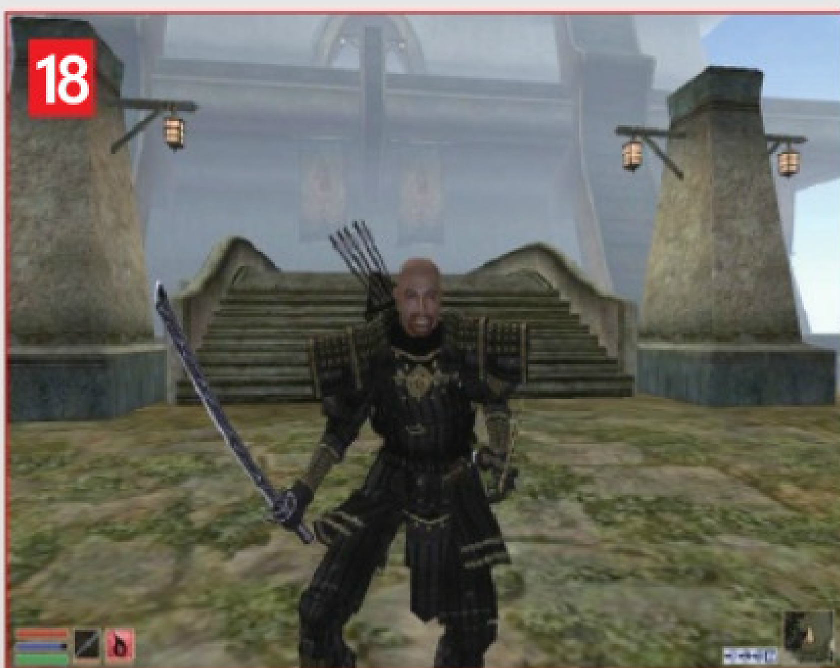
《晨风》面世后，支持者对续作望眼欲穿，但霍华德并不喜欢那种加入一点点新特性小修小补的续作，他要的是飞跃性的技术进步。《上古卷轴Ⅳ——湮灭》让玩家整整等了4年时间，制作组将画面规格从DX8提升到了DX9.0c级别，充分发挥了Xbox 360和PC新一代显卡的性能，对阳光、水面等自然效果的描绘有了质的飞跃，新的AI系统赋予NPC作息规律，在不同的时间有不同的行为，更加人性化。贝塞斯达从这一作开始大量购买先进的第三方中间件提升游戏水准，FaceGen用于随机生成大量人物面部建模和相应的表情，Speedtree可以快速铺设植被地形，对显卡的负担也较小，Havok则是业界使用最广泛的物理引擎，这些技术将《湮灭》武装到了牙齿。本作被公认为第一款充分发挥了高清主机性能的游戏，虽然它的系统存在诸多问题，但瑕不掩瑜，依然算得上是Xbox 360早期的必玩之作。

开垦废土

面对新环境新硬件，贝塞斯达也犯下过一些错误，网络的普及使得厂商纷纷通过付费DLC的形式销售追加内容，制作组以2.5美元的价格在卖场上发布了马铠皮肤包，虽然官方一再声明，这只是一套马匹装饰品，对游戏性没有影响，不想买的玩家大可不买，但也有不少人抨击这种一套皮肤卖2.5美元的模式，PC玩家干脆通过MOD免费取得了马铠，这些风波让贝塞斯达灰头土脸了好一阵子。后来的扩展包《九圣灵骑士》和《颤栗孤岛》不失诚意，赢得好评。事实证明，玩家反感的只是名不副实的一些DLC，而非DLC本身，只要内容厚道，他们依然会买账。《湮灭》打响了“上古卷轴”在高清时代的头炮，贝塞斯达接下来的计划则是利用《湮灭》的引擎打造另一个知名系列的续作——《辐射3》。

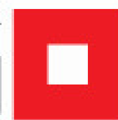
17. ZeniMax这个名字的知名度远不如贝塞斯达，但这个母公司不过是一个筹资用的皮包罢了
18.《上古卷轴Ⅲ——晨风》第一次真正发挥出了系列应有的自由度与壮阔感
19.为了体验《上古卷轴Ⅳ——湮灭》的乐趣，很多玩家在2006年购买了Xbox 360和高端显卡
20.罗伯特·阿尔特曼的名声不算好，但他重视游戏品质，推崇慢工出细活和少而精的策略，并不急功近利











人类的历史就是一部战争史，在20世纪，核武器的横空出世将战争的灾难性提升到了一个空前的阶段，美苏展开了长达几十年的冷战，全世界都被核威慑的阴云所笼罩，讲述人类文明遭到毁灭性打击的后启示录成为了热门题材。狂热的RPG爱好者布莱恩·法戈（Brain Fargo）在1983年成立了Interplay公司，这家公司曾有一个响亮的宣传语：源自玩家，献给玩家（By Gamers, For Gamers），此话并非虚言。法戈等人从桌面游戏开始涉足RPG，对这一类型有着深刻的理解。1988年，Interplay的RPG《废土》（Wasteland）让当时的玩家记住了这家公司。《废土》以核战后的美国为背景，蘑菇云摧毁了人类的大部分文明，玩家被扔进这个荒凉的世界，在几大势力的夹缝中努力求生。游戏的自由度相当高，这个“高”体现在多个方面，剧情架构本身是开放的，玩家可以在地图上自由探索，游戏还鼓励玩家培养多样化的角色，同一个问题有多种不同的解决方案，除了战斗，成功使用撬锁等技能也能增加经验值。主角还可以招募同伴，不同的同伴拥有不同的能力和个性，玩家需要依此制定战斗方案，否则同伴可能会拒绝主角下达的指令。这款一张软盘就能装下的游戏所包含的内容之丰富却令人赞叹，它成为了上世纪80年代最经典的RPG游戏之一。

进入90年代，Interplay持续地扩张，吸收了大量杰出人才。布莱恩·法戈打算推出《废土》的续作，但游戏的版权属于EA，他们只能打造一款标题不同的精神续作，于是便有了1997年的《辐射》。游戏的剧情和系统带有明显的《废土》影子，规模更庞大、细节更完善，发售后立刻引起轰动。因为本作获得成功，为方便对外宣传，Interplay将直属的RPG开发部门定名为黑岛（Black Isle Studios）。1998年，Interplay在纳斯达克公开上市，并推出了《辐射2》，这是第一款打上黑岛商标的作品，2代在画面上的进步不大，但修正了很多恶性Bug，内容也更加充实，各个城镇势力的合作与对抗是游戏的重头戏，无处不在的黑色幽默令人津津乐道。一年后的《异域镇魂曲》再次缔造了传奇，凭借极为深厚的剧情成为一代玩家的回忆。然而，Interplay的好运也就到此结束了，由于旗下作品销量不尽如人意，公司陷入亏损危机，股价一路下滑，也给了外人乘虚而入的机会。2000年，法国公司Titus收购了Interplay共51.5%的股权，布莱恩·法戈不再担任总裁，这一职务交给了Titus的埃里克·凯恩（Eric Caen），CEO则由他的兄弟赫尔夫·凯恩（Herve Caen）担任。两个法国人为追求利润，将资源重心转向PS2、Xbox等家用机平台，对PC不再关心，导致Interplay逐渐变质。

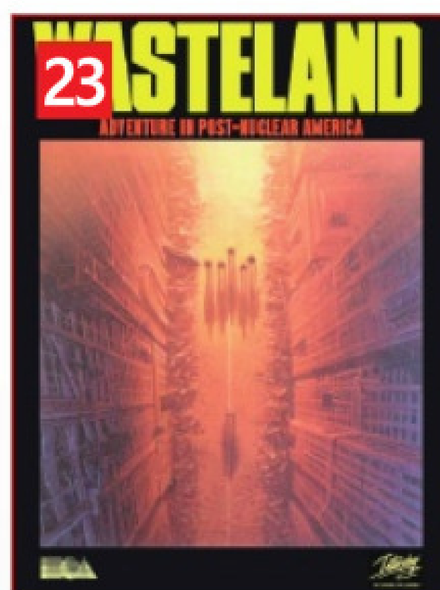
2001年的《辐射战略版——钢铁兄弟会》外包给了一家名为Micro Forte的澳大利亚公司。《战略版》可以在回合制和即时制中间切换，虽然游戏变为了类似《铁血联盟》的策略类型，但依然保留了正统《辐射》的SPECIAL人物系统和丰富的装备。游戏讲述一批钢铁兄弟会的人马因与上级不合，离开西部总部，来到中部发展的故事。他们在事故中丢失了大部分资源，为了恢复实力，与当地居民合作，除了普通的人类，超级变种人、食尸鬼、死亡爪等三教九流都可以成为军团的一分子。《战略版》并非出自黑岛之手，作为一款外传，它的很多剧情与正统系列有冲突，官方现在只承认“兄弟会在中部有一个分支”这个基础设定，并不承认其他剧情。本作的系统也有不少问题，寻路AI和攻击判定都存在很多Bug，但依然算得上是一款出色的策略游戏。当时黑岛的人马将重心放在了《托恩》（Tron）上，这是一款号称融合了《辐射》和《异域镇魂曲》优点的野心之作，沿袭SPECIAL人物系统，剧情对话深厚，使用购买自Monolith的著名3D引擎Lithtech开发，带有多人联机元素。游戏在制作了2年后被埃里克·凯恩在2001年叫停。《托恩》的夭折带来的损失极其巨大，大批失望的员工选择离职，黑岛也从此留下了技术力薄弱的病根，这个问题甚至一直遗留到今天的黑曜石身上。

法国人叫停《托恩》是为了将资源留给主机上的《博德之门——黑暗联盟》，这款游戏与BioWare的《博德之门》关系不大，过于注重战斗，更像是《黑暗破坏神》这类ARPG。《黑暗联盟》获得了150万的累计销量，法国人更加坚信自己青睐主机的策略是正确的，他们再一次削减了黑岛诸多PC项目的预算。为了取得短期的财务收益，Interplay开始疯狂抛售手中的作品发行权和知识产权，在未经允许的情况下，他们将《无冬之夜》的发行权转交给第三方，被触怒的BioWare起诉了Interplay，并最终停止了两家公司的一切合作。2002年，布莱恩·法戈被Interplay的董事会辞退，离开了这家亲手创建的公司，Interplay从此撤下“源自玩家，献给玩家”的口号。黑岛已经走到了沉没的边缘，但他们在PC上还有几个以美国历任总统为代号的作品处于开发状态，其中“杰弗逊计划”的真名为《博德之门Ⅲ——黑猎犬》。在BioWare与Interplay恩断义绝后，黑岛决定自主开发《博德之门》的正统续作，为此他们打造了一个代号为“杰弗逊”的新3D引擎，并试图借此细化飞行、攀爬、骑乘等动作。2003年4月，《博德之门Ⅲ》遭遇腰斩，Interplay将剩余的资源转移到家用机项目上，此事直接导致黑岛创始人菲尔格斯·乌奎哈特（Feargus Urqunart）离职。

与《博德之门Ⅲ》同期开发的项目还有代号为“范布伦计划”的《辐射3》，二者使用同一引擎。本作的地图横跨犹他、科罗拉多和内华达3个州，科罗拉多大峡谷和胡佛大坝是游戏中的标志性地区，除了玩家熟悉的钢铁兄弟会和NCR（新加州共和国）之外，还加入了新的势力恺撒军团。到了2003年12月，范布伦的人物和怪物模型已经制作完毕，对话和地图进度过半，只需再挺过几个月便可大功告成。然而，由于Interlplay的财政状况持续恶化，法国人把宝押在了家用机上，关闭了黑岛工作室。“范布伦计划”最终流出的只有一段泄漏的技术演示，让玩家为之叹息。裁掉黑岛后的Interplay也没有尝到什么好果子，《博德之门——黑暗联盟Ⅱ》的销量只有前作的一半，《辐射——钢铁兄弟会》勉强卖出10万套，后者是一款《黑暗联盟》引擎开发的ARPG，同样走的是强调战斗忽视剧情的路线，设定和美术风格与系列格格不入，成为了《辐射》的黑历史。法国人为了这两款主机上的快餐游戏取消了《博德之门Ⅲ》和《辐射3》，但并未因此在PS2和Xbox上获得可观收益，续作计划也因此取消。Interplay的股价如同洪水一般继续狂泻，黑岛死后，这家企业几乎失去了所有制作游戏的人才，无法开发任何新作，成为了一家靠兜售版权过活的皮包公司。那些离开Interplay的老员工则纷纷自立门户，继续在游戏界拼搏。

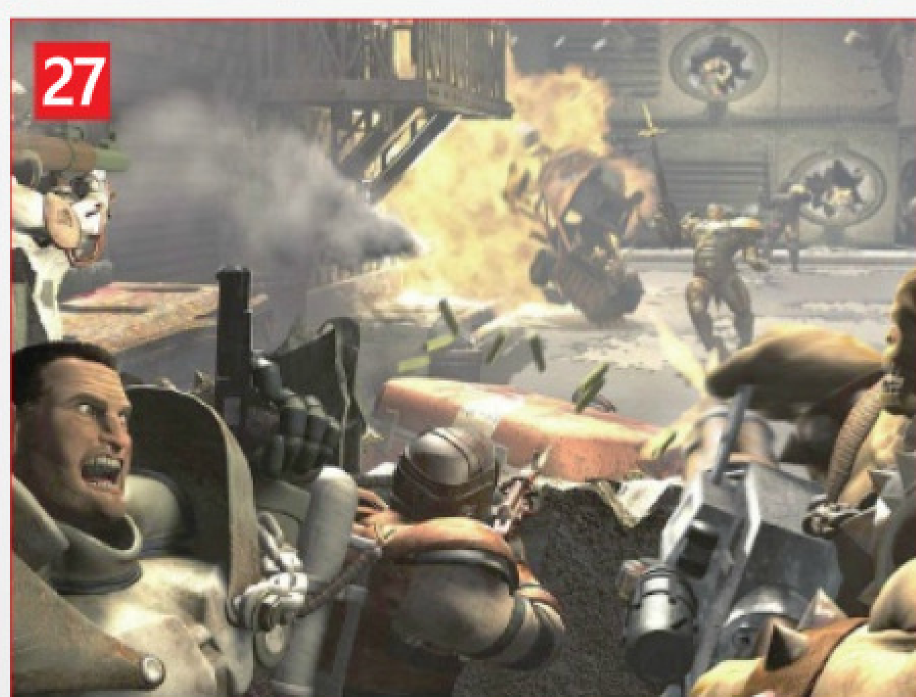
黑岛早在它正式成立前就埋下了分裂的种子。初代《辐











21.布莱恩·法戈在2011年GDC中国会议上出任演讲嘉宾，分享他30年RPG开发生涯的点点滴滴
22. Interplay早年的Logo，黑岛是它的内部的RPG开发部门，除此之外，他们还有为其他公司营销的发行业务
23.RPG市场向来以奇幻风格为主，《废土》这种现实题材的作品并不多见，独特的风格吸引了玩家
24.初代《辐射》，T-51b动力装甲在系列中一直是性能优异的装备，为玩家所推崇
25.《辐射》原本打算使用授权的GURPS规则，但为了追求自由度，开发组选择自创SPECIAL系统
26.拜中文版所赐，《辐射2》成为了在国内老玩家中群众基础最好的一作
27.虽然《辐射战略版》的很多设定不被官方所承认，但从策略游戏的角度来看，本作也算是一代经典
28.《托恩》全名《黑岛的托恩》，将公司名称放在标题上，足见其地位，可惜这款游戏被取消了
29.虽然标题带有《博德之门》的大名，但《黑暗联盟》的设计更像是《暗黑破坏神》

射》的主程序员、主策划师兼制作人蒂姆·凯恩（Tim Cain）在《辐射2》开发初期离开了Interplay，与多位老员工一起成立了Troika，首款游戏《奥秘——蒸汽与魔法的传说》在2001年发售，这几乎就是一部蒸汽朋克版的《辐射》，系统设定相当深厚，但Troika也继承了黑岛技术力薄弱的缺点，程序稳定性很差，Bug层出不穷。此后的《灰鹰——邪恶元素神殿》和《吸血鬼——避世救赎之血族》也存在类似的问题，3款作品都没能够大卖，Troika的财务状况越来越糟，最终于2005年破产。蒂姆·凯恩曾将希望寄托于《辐射3》，他令手下秘密开发了一段演示，游戏的画面比“范布伦计划”更胜一筹，支持昼夜变换，玩家还可以切换到主视点进行游戏，然而Troika没能获得制作《辐射3》的权利，这颗救命稻草最终随风而逝。

在黑岛因母公司Interplay晕招迭出而举步维艰、最终沉没的时候，贝塞斯达却迎来了事业的上升期。《晨风》的热卖让制作组的声望大增，罗伯特·阿尔特曼通过母公司ZeniMax为贝塞斯达筹集了大量经费。2004年7月，贝塞斯达以117万美元的低价获得了开发3部“辐射”游戏和其附属资料片的权利，《辐射3》至此正式立项，多名策划投入到预开发工作中，构思系统和剧情架构，但托德·霍华德手下的主力人马依然在开发《湮灭》。直到2006年春，《湮灭》正式发售后，大部分员工才转移到《辐射3》上，开始搭建实际的关卡。《辐射3》的开发周期只有两年半，比《湮灭》短得多，但因为本作直接继承了《湮灭》的引擎，制作组得以将全部精力投入到实际内容中，游戏的完成进度反而比《湮灭》更快。前两代《辐射》采用回合制，《辐射3》将战斗变为与《上古卷轴》类似的即时制，为了向前作致敬，贝塞斯达引入了可以暂停时间并对敌人部位实施精确打击的VATS系统。VATS可以增加会心一击的几率，但攻击必须消耗行动点数，点数耗光后，玩家只能在即时状态下战斗，等待行动点数回复。单纯依赖即时战斗或VATS都无法取得良好的效果，制作组鼓励玩家将二者灵活交叉使用。虽然VATS的使用受限，但

在这一状态下发动攻击可以让玩家立刻重创敌人，主角受到的伤害则只有正常状态下的十分之一，相当强力，合理运用VATS是《辐射3》战斗的关键要点。

上世纪90年代的RPG受限于技术，使用大量文字描述细节，《辐射3》的表现力则依赖于3D引擎的视觉效果，这是不同时代的两种不同做法，就本质而言，二者并无高下之分。贝塞斯达也没有忽视文本的重要性，在每个迷宫中，玩家可以在终端机、纸条、磁带等媒介里找到大量信息，揭露该地不为人知的故事，很多没有在任务指南中标出的支线任务都需要掘地三尺翻看文本才能触发。制作组也终于有钱高价购买大量经典名歌的授权，打开游戏内的电台，一股怀旧之风扑面而来。广播在《辐射3》中的功能并不限于欣赏音乐，三狗的银河新闻电台会对主角的所作所为给出评价，这种互动让玩家感受到游戏的舞台并非一堆冰冷的二进制代码，而是一个活生生的世界，代入感大增。

虽然标题名为《辐射3》，游戏在剧情上与前两代的联系并不大，贝塞斯达将舞台从西海岸搬到了东部的华盛顿特区，钢铁兄弟会和英克雷在这里继续着争斗，可玩家在游戏中见到的只是这两股庞大势力的一个分支。兄弟会在东部的长老莱昂斯（Lyons）将大量资源放在保护民众而非收集科技上，原教旨主义者不认同这种做法，脱离长老自立，虽然他们被称作“兄弟会放逐者”，但他们的理念却与西海岸的总部相同，在他们眼里，莱昂斯才是异端。总的来说，除了树人哈罗德等极少数的角色，玩家看不到前作的老面孔。贝塞斯达不想也没有能力续写黑岛的剧情，他们借用核大战的背景世界观，为《辐射3》另起炉灶。首都废土广袤的地形给了玩家充分的探索乐趣，但作为卖点在发售前被反复宣传的国家广场却毁誉参半。制作组忠实还原了这一美国心脏地带的所有标志性建筑物，然而玩家必须走过一条又一条地铁才能到达目的地。很多地图上近在咫尺的区域都被废墟阻挡住了，主角只能钻进地铁绕一个大弯才能爬过去，这种设计严重破坏了游戏应有的壮阔感和自由度。除了东南角的国家广场，游戏中地铁的出现频率并不算特别高，但为了推动主线剧情，地图东南角的“钻地铁”成了很多玩家逃不过的经历，令人生厌。

除了重复率过高的地铁，游戏对于城镇和迷宫的比例分









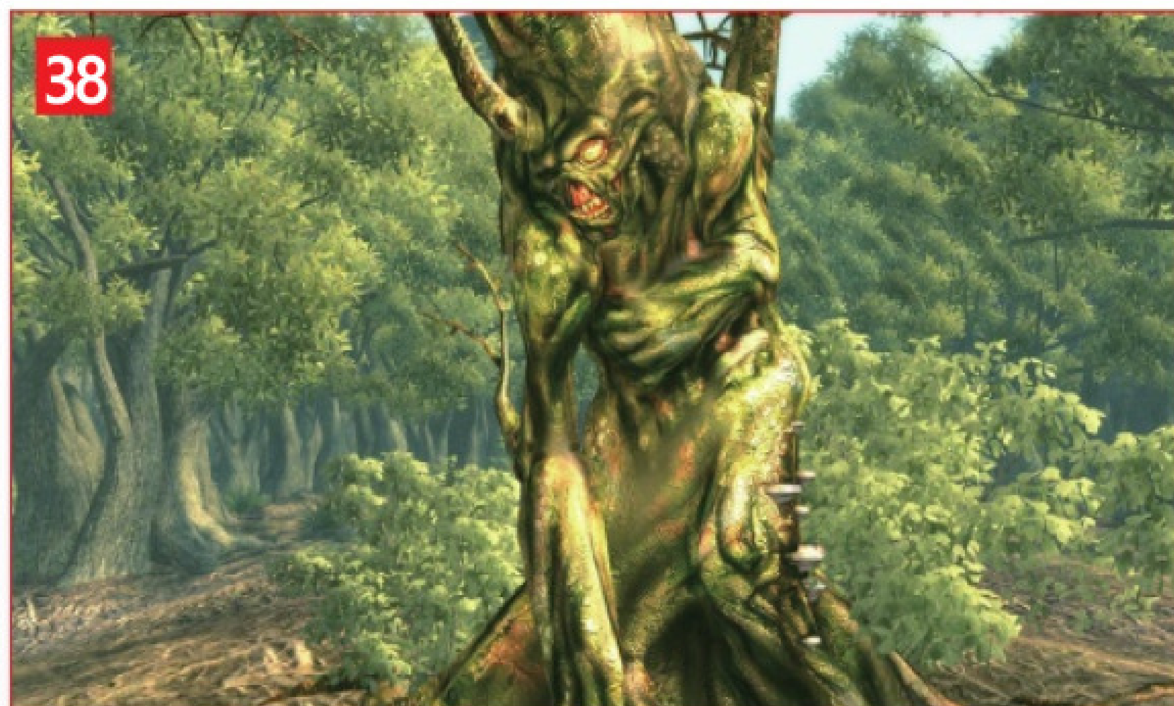


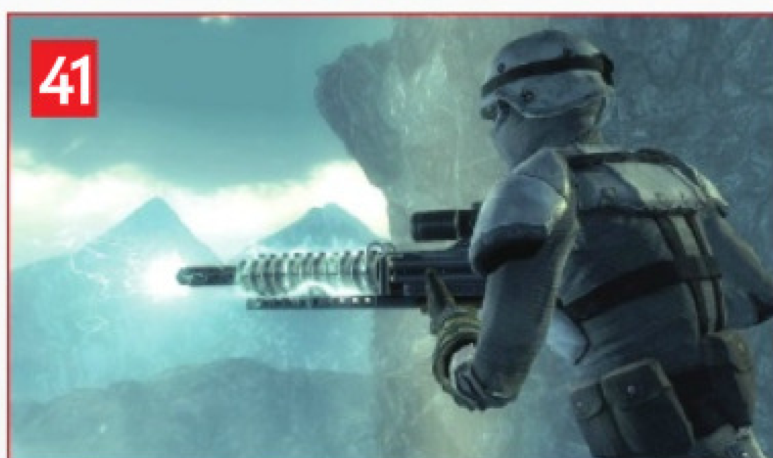
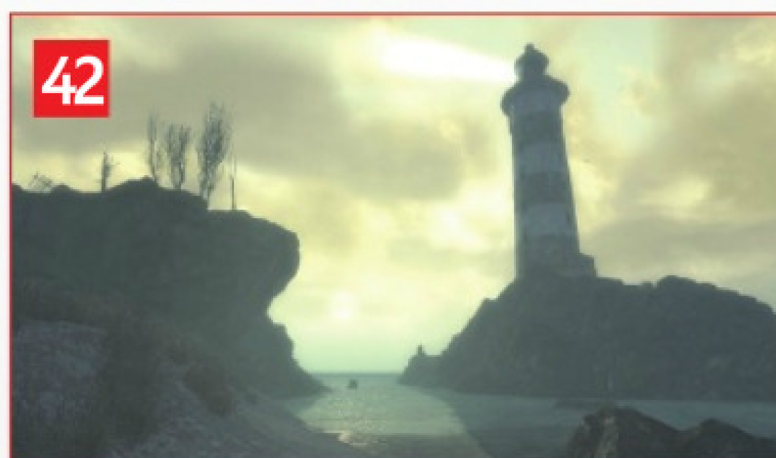






30.“范布伦计划”的标题画面，技术演示程序在2007年夏天被泄露到网络上，无数玩家为之叹息
31.蒂姆凯恩只参与了《辐射2》初期的工作，在黑岛正式成立之前，他就离开了Interplay
32. Troika版《辐射3》的命运比“范布伦计划”更加凄惨，玩家只能在网络上找到一段简单的视频
33.银河新闻电台的大楼，有趣的是在大门外伫立着一个类似Interplay旧时代Logo的雕塑，算是彩蛋
34.VATS全名为“避难所科技辅助瞄准系统”，玩家在这个状态接近于无敌，对付强力怪物时相当有用
35.除了针对性攻击之外，VATS的暂停功能也相当有用，开火时类似子弹时间的镜头很有观赏性
36.平心而论，《辐射3》在大地图的探险依然相当出彩，这也是贝塞斯达多年来的长项，但过多的地铁让人不快
37.国会大厦等国家广场的标志性建筑是游戏宣传时的卖点，实际效果也不错，但你必须钻过无数地铁才能看到



38.玩家可以自由选择哈罗德的结局，是为了复兴环境让他继续经受折磨，还是给他一个期盼已久的解脱？
39.3代同伴极度缺乏互动，带着超级变种人进入五角大楼，兄弟会也不会有反应，《新维加斯》修正了这种问题（当然这张图很有名也很有爱）
40.兄弟会放逐者坚持西部总部的理念，他们在盔甲上加入了红色涂装，玩家在大地图可以时常看到他们的小队
41.首个DLC《安克雷奇行动》增加了高斯步枪等强力装备，以战斗为主，但玩起来的感觉依然与FPS有区别
42.《望角崖》是所有DLC中气氛最为独特的一个，充满了克苏鲁神话中的诡异气氛，堪称神来之笔

配也不够令人满意。前两代《辐射》的城镇和迷宫数量是基本相等的，而《辐射3》的城镇很少、迷宫极多，很多建筑并没有配套的任务，玩家只需进去搜刮一番便可了事。首都废土依然是一片荒凉的景象，文明复苏的迹象非常微弱。资源的匮乏让主角在初期面临着入不敷出的困境，生存压力倍增，高度写实的画面将各类变异怪物刻画得逼真无比，导致本作的气氛更像是恐怖游戏。根据官方的解释，华盛顿是政治中心，遭受的核打击远比西海岸严重，但3代的时间被设定在2277年，距离核大战已有整整200年，制作组的托词无法令人信服。在城镇任务方面，游戏虽不如前作丰富出彩，但也做出了一些亮点，十便士之塔中人类与僵尸的纠纷、树人哈罗德的委托等任务都让玩家为之揪心，不论选择哪一方，都无法得到完美的解决方案，这便是废土，一个传统规则逐渐消失变质的世界，没有绝对的是非，玩家只能选择一个在自己心中最合适的答案。游戏还设计了数十种随机事件，在主角抵达某一区域后按概率触发，为冒险增添了一丝新鲜感。

《辐射3》在系统上与2代的传承并不多，显示主角道德的设定只剩下业报（Karma），没有各城镇和势力的声望，与1代更接近。实际上，托德·霍华德本人曾明确表示，他最喜欢的“辐射”是1代，而非国内老玩家熟悉的2代，他认为2代的黑色幽默比重过大，因此将3代又带回到了文明百废待兴的阶段，但《辐射3》的很多失误是1代也不曾有的。角色对话的选择虽然不少，但基本都是顺着制作组自己的思路写出来的答案，没能满足所有玩家的想法。SPECIAL人物系统设定不够合理，魅力几乎是个没用的基本属性，即使初始魅力只有1，只要提升口才和杀价的技能点就不碍事，况且口才技能在本作中只影响成功的几率，就算角色的口才很低，靠反复读档也能成功。口才的重要性在3代也被大幅削弱了，那种不开一枪只靠三寸不烂之舌搞定一切麻烦的玩法在游戏中几乎行不通。前两作中主角每升3级才能学得一个新的特技（Perk），而3代每次升级都可以获得特技，很容易培养出全能型角色，游戏后期的人物成长呈现出千篇一律的趋势，这种趋势在DLC《断钢》将级别上限从20级提升到30级后变得更为明显。防具只有伤害抵抗（DR），没有伤害防御（DT），穿着动力装甲也有可能被蟑螂咬死，堪称奇闻……

把《辐射3》称作FPS版《湮灭》或许略显偏激，游戏在很多方面与《湮灭》有所不同，但它和前两作“辐射”的区别更大。《辐射3》不是《湮灭》的翻版，可它同样不是黑岛爱好者心中的续作，他只能算属于贝塞斯达的《辐射3》。如果这款游戏是一部原创作品，它的口碑会比现在好很多，但它披上了《辐射3》的标题，必然会招来争议。毕竟从2代到3代，玩家等了整整10年，就算有再多的要求、再多的抱怨，也是可以理解的。

《辐射3》发售后，托德·霍华德的制作组按惯例兵分两路，程序员负责《上古卷轴V——天际》的底层技术研发，美工和关卡设计师制作《辐射3》的DLC。首个DLC《安克雷奇行动》以虚拟现实的方式回顾了那场发生在阿拉斯加的著名战役，以战斗为主，并没有太多剧情元素，新增高斯步枪、超高耐久T-51b动力装甲、隐身潜行装甲等超强装备。2个月后推出的《匹兹堡》回归了注重剧情的风格，以废土世界少有的正常运行的工厂为舞台，玩家将再一次面临两难的道德抉择。紧随其后的《断钢》扩充了主线剧情，让玩家在通关后依然能继续游戏，并新增大量特技。贝塞斯达原本只打算推出3部DLC，在玩家的强烈要求下，他们又制作了《望角崖》和《母舰泽塔》，前者带来了一座克苏鲁风格的迷雾群岛，气氛诡异而独特，后者则是一部与外星人对战的DLC，缺乏剧情但画面华丽。很多玩家仍不过瘾，要求贝塞斯达继续制作DLC，托德·霍华德表达了自己的看法：“我认为不管质量高低，一款游戏的DLC应该适可而止，5个已经足够了”。2009年10月，距离《辐射3》本体发售一年后，贝塞斯

达推出了包含所有DLC的年度版，制作组完成了全部任务，所有人马彻底转向《天际》。此后，MOD作者延续着游戏的生命力，至于那些对MOD不感兴趣的玩家，还有另一盘盛宴在等着他们。

借尸还魂

黑岛创始人菲尔格斯·乌奎哈特在2003年从Interplay辞职后成立了黑曜石公司，黑岛关闭后，大量骨干聚集于此，包括《辐射2》和《异域镇魂曲》的掌舵者——克里斯·阿瓦隆（Chris Avellone）和负责《冰风谷Ⅱ》与“范布伦计划”的乔什·索耶（Josh Sawyer）。三人在Interplay时代与BioWare亲密的私人关系在创业初期发挥了重要作用，黑曜石得到了代工《星球大战——旧共和国武士Ⅱ》和《无冬之夜2》的机会。这两款作品的系统不失深度，但也继承了黑岛时代的缺点，画面平庸、Bug成堆，口碑毁誉参半。由世嘉出资的谍报RPG《阿尔法协议》是黑曜石的第一款原创作品，却遭遇恶评。公司已经处于摇摇欲坠的状态，在这种情况下，来自贝塞斯达的投资帮助他们挺过了艰难时刻。《天际》预定于2011年末发售，为了填补之前这段漫长的空档期，他们将《辐射3》的引擎和素材交给黑曜石，允许他们开发一部新作。乌奎哈特、阿瓦隆、索耶等人在黑岛时期都拥有制作“辐射”系列的经验，大量“范布伦计划”曾废弃的文案也能派上用场，现成的引擎和素材在一定程度上可以弥补黑曜石的技术劣势。对于失败连连的黑曜石而言，这可谓是千载难逢的好机会。《辐射3》虽然饱受黑岛爱好者的质疑，但它卖出了800万套，取得辉煌的商业成功，扩充了系列的受众群。黑曜石要做的，便是充分发挥自己在剧情和系统方面的优势，在唤起老玩家回忆的同时，让新用户也能体验到黑岛风味的无穷魅力。

2010年秋，《辐射——新维加斯》如期登场。虽然沿用了《辐射3》的引擎和美工素材，但除了基本框架无法变更外，黑曜石改掉了一切能改的部分，他们敲开《辐射3》的躯壳，灌入了《辐射2》和“范布伦计划”的灵魂。游戏的标题没有“3”这个数字，《新维加斯》并没有继承3代的剧情，它与2代有着千丝万缕的联系。制作组将舞台搬回了老玩家熟悉的西部，维加斯的工业巨子豪斯先生早在核大战爆发前就预料到世界的结局，他自掏腰包组建防御系统，拦截大部分射向此地区的核弹，保留了一片净土。NCR经过多年的发展，规模越发庞大，他们碰上了军力同样雄厚的新兴国家恺撒军团，二者围绕胡佛大坝这一核战后的能源据点展开争夺。在游戏的主线剧情中，玩家可以选择投靠三方势力的任何一方，夺取胡佛大坝，也可以将他们全部铲除，自立为王。《辐射3》的主线任务很短，涉及的地区和角色也很少，《新维加斯》在这方面要完善得多，只要跟着主线，就可以走遍大部分重要地点，对游戏有一个初步的了解。声望系统的回归让城镇脱离了3代那种缺乏变化的状态，回归了《辐射2》的势力互动，一个势力的兴盛往往伴随着另一个势力的衰落。即使玩家对主线不感兴趣，一心扑在支线上，本作也可以提供上百个小时的内容，在各种小势力间游走周旋也是一种乐趣。

本作的城镇和NPC明显变多了，大部分建筑物都有对应的任务，刷迷宫有了明确的目的性，不再像3代的很多地铁



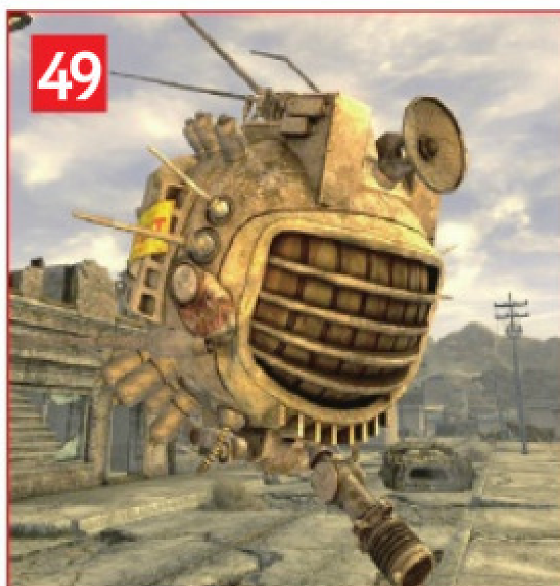




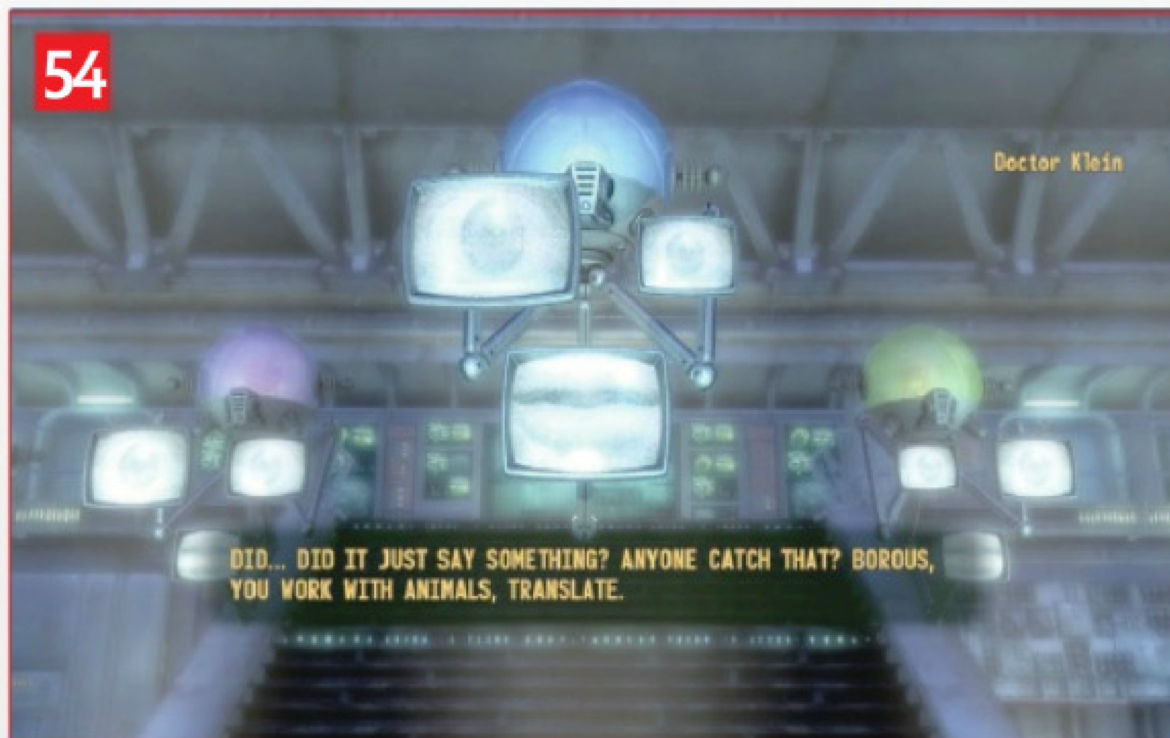




43.菲尔格斯·乌奎哈特毕业于加州大学工程学系，这种技术背景决定了他对细节的执著，他在1996年成为黑岛的主管
44.克里斯·阿瓦隆从初中开始玩桌面RPG，《辐射2》让他成为策划，并在《异域镇魂曲》中担任主策划
45.乔什·索耶以论坛管理员的身份进入黑岛，他在网络上最为活跃，个性耿直，观点鲜明，在玩家中人气很高
46.在《新维加斯》中玩家第一个遭遇的敌人是蜥蜴，这是《辐射2》的经典怪物，在《辐射3》中并没有出现
47.《辐射3》的画面色调以青色和绿色为主，《新维加斯》则以沙土黄色为主，很容易让人想起《辐射2》





48.NCR多年来一直在扩张，但在内华达州，他们碰上了军力棋逢对手的恺撒军团，展开了漫长的拉锯战
49.队友的重要性在《新维加斯》中明显提高了，即使像机器人ED-E这种角色也给玩家提供了相关任务
50.既然标题名为《新维加斯》，去赌城逍遥一番自然是少不了的，这里也是推进主线剧情必须去的地点
51.不同于一片焦土的《辐射3》，《新维加斯》的主题与《辐射2》一脉相承，体现了文明的重建与复兴
52.维加斯城外的荒野中游荡着不少死亡爪，如果你没有与它们一战的实力，就只能想办法抄小路绕开了
53.不论是场景还是任务，《新维加斯》都继承了黑岛时代《辐射2》独特的幽默感，让人拍案叫绝
54.《旧世蓝调》充满了60年代的文化元素和冷幽默，是《新维加斯》所有DLC中最有趣的一个
55.《辐射网游版》的原画，看上去很美，但这部作品其实根本没有投入开发，Interplay只是打着幌子骗钱罢了

那样为了刷而刷。角色间的对话足以媲美黑岛时代，选项丰富、妙趣横生。黑曜石还为同伴设计了大量任务，这些陪伴玩家旅途的朋友不再是冷冰冰的木偶，而是一个个有血有肉的人。交涉的实用性比《辐射3》高得多，虽然很难达到1代和2代那种不开一枪过关的程度，但只要你魅力高口才高，配上同伴保驾护航，大部分麻烦不需要自己掏枪也能摆平。游戏对战斗系统也进行了大幅调整，VATS的会心一击加成和时间放慢效果都被大幅削弱了，伤害减免从90%降低到25%，玩家在VATS状态下不再是无敌般的存在，肆意使用很容易死在慢动作画面里。另一方面，制作组有意强化了近战和徒手的实用性，这两种攻击方式在VATS状态下的威力翻倍，高技能角色还能使出各种帅气的特殊招式。武器加入了组装系统与弹药合成，玩家可以按需调整自己的爱枪，防具的设定也比3代更合理，DT的引入让动力装甲成为了真正的动力装甲，而非3代的廉价货。对于那些追求真实感的玩家，黑曜石又参照3代的民间MOD，为《新维加斯》引入了真实模式。在这个模式下，主角必须定期进食、饮水、睡眠才能生存下去，使用药品只能让HP缓慢恢复，治疗断肢变得更加麻烦，再加上本作新增的生存类技能和配方，颇有《荒野求生》的味道。

角色培养方面，《新维加斯》将获得特技的频率从3代的一级一个变为两级一个，智力对升级点数的影响也变少了，迫使玩家在前中期把好钢用在刀刃上，培养出能力鲜明的角色。制作组有意通过各种特技鼓励玩家尝试各种有趣的流派，战斗的丰富度远胜《辐射3》。作为系列核心的SPECIAL系统也进行了调整，力量影响玩家能否正常使用重型武器，魅力与队友的攻防挂钩，敏捷则影响掏出武器和上弹的速度，每一项基本属性的存在感都变高了，显得更加合理。游戏还解决了一些系列的历史遗留问题，之前的历代“辐射”武器技能设定得比较含糊，分为大型枪械、小型枪械、能量武器、爆炸武器等类别，导弹发射器究竟算大型枪械还是爆炸武器？激光加特林到底算能量武器还是大型枪械？这样的设定很容易引起争议和误导。《新维加斯》将其重新分类为实弹枪械、能量武器和爆炸武器，一目了然。特征的回归让玩家在培养角色时有了更多的选择，针对托德·霍华德所指出的“2代幽默感偏重”的问题，制作组单独设立了一个特征“狂野废土”，将部分幽默元素隐藏于其中。如果

你对过于怪诞可笑的遭遇没兴趣，可以不使用这个特征。黑曜石将选择权交给了玩家，各取所需。

《新维加斯》的开发周期只有一年半，留下了不少赶工痕迹，主线三大势力中NCR和豪斯先生的任务比较丰富，恺撒军团的剧情就少很多，显然是为了按时发售取消了一些内容。但即使如此，游戏的任务依然极其丰富，论剧情、系统等文案设定，《新维加斯》的功力可谓无人能敌，在这方面，前黑岛员工展现出了他们宝刀不老的深厚实力。但游戏的画面比起《辐射3》不进反退，在2010年显得尤其落后，多如牛毛的Bug也遭到了批评，制作组对Gamebryo引擎的理解甚至不如很多民间MOD作者，黑曜石再一次暴露了技术力薄弱的问题。根据Metacritic的统计，全球媒体对《新维加斯》的平均分为84，所有评测者都盛赞游戏丰富的剧情和深厚的系统，粗糙的画面和层出不穷的Bug则为人诟病。游戏共卖出700万套，但黑曜石只拿到了代工费，并没有因为游戏的热销而获得分红。贝塞斯达的合同规定，如果《新维加斯》的Metacritic分数达到85，每卖出一部游戏，黑曜石就可以得到一份利润，最终制作组以1分之差失之交臂。玩家指责贝塞斯达的合同不近人情，不过换个角度来看，《新维加斯》拥有如此出色的剧情和系统，只要画面好一些、Bug少一些，就足以将平均分提升到90分以上，84分的成绩恐怕是黑曜石自己都没料到的，如果他们没办法提升技术力，这样的悲剧以后还会反复上演。

当然，《新维加斯》的画面没差到不能看的程度，剧情派玩家在乎的本来就不是画面，大部分Bug在PC上也可以通过控制台或MOD进行修正。与《辐射3》类似，《新维加斯》也推出了5部DLC。除了补完剧情和修正Bug之外，每一部DLC还提升了主角的级别上限、新增特技、武器、配件、防具和弹药，黑曜石借助推送DLC的机会不断修正平衡性，诚意十足。在包含所有DLC的《新维加斯终极版》发售后，游戏的监督乔什·索耶也没有放弃后续支持，他以MOD的形式继续发布补丁，提供给感兴趣的玩家，可谓仁至义尽。但《新维加斯》的热卖并没有让黑曜石取得分成，此后的《地牢围攻Ⅲ》遭遇恶评，《南方公园——真理之杖》则屡次延期，公司再次面临财政危机，为求生存，他们设法从Kickstarter平台筹资。

早在2007年4月，贝塞斯达与Interplay就曾围绕“辐射”系列展开谈判，Interplay最初要价5000万美元，理由是“‘辐射’改编成网游的潜力巨大，从这一点考虑，它值5000万”，但贝塞斯达当时还没有制作“辐射”网游的打算，拒绝了这个提议，他们以600万美元的价格买走了“辐射”的独占开发权，Interplay保留开发“辐射”网游的权利，前提是Interplay能够筹集到3000万美元的资金，在2009年4月之前将游戏开发完成，并且必须由Interplay独立完成，在开服后还要向贝塞斯达支付12%的销售和运营分成。罗伯特·阿尔特曼大概算准了Interplay这个皮包公司早就丧失了开发能力，果不其然，直到2009年，Interplay只能拿出几张故作玄虚的图片掩人耳目，他们宣称将游戏外包给一家名为Masthead的保加利亚公司，这显然是违反合同规定的，双方的诉讼持续了数年之久，最终在2012年初以庭外和解画上句号。贝塞斯达向Interplay额外支付200万美元，彻底买断“辐射”这个品牌的所有权利，Interplay暂时还可以在Steam和GOG等平台继续销售《辐射》《辐射2》《辐射战略版》等经典，但从2014年开始，这3部作品也将归贝塞斯达所有，从此Interplay与“辐射”再无瓜葛。当年亲手谋杀黑岛的埃里克·凯恩和赫尔夫·凯恩至此仍不死心，他们在网上向玩家伸手要钱，提出重建黑岛工作室，以其他标题开发“辐射”网游版，堪称2012年游戏界最冷的笑话。筹款活动应者寥寥，就算成功，他们复活的也不过是一张臭皮囊，黑岛的灵魂现在位于黑曜石等遗老组成的公司，而非Interplay这个皮包，乔什·索耶等人对这场闹剧嗤之以鼻。

除了已经关闭的Troika和艰难前行的黑曜石，Interplay创始人布莱恩·法戈被辞退后在2002年成立了新公司inXile entertainment，他们曾开发ARPG《猎杀——恶魔熔炉》，并将其交给贝塞斯达发行，但游戏的评价一般。法戈从EA手中买回了《废土》的版权，2012年，随着网络众筹的兴起，inXile在Kickstarter上启动《废土2》项目。法戈最初只打算筹集90万美元补贴开发经费，没想到在一个月内他们便获得了300万美元。除了制作过初代《废土》的利兹·丹佛斯（Liz Danforth）等前辈，来自黑曜石的克里斯·阿瓦隆等人也友情参与了游戏的开发。不同于《辐射3》和《新维加斯》等第一人称作品，《废土2》是一款传统的45度斜视角游戏，但《废土2》是《废土》的延续，而非《辐射》的续作，虽然玩家可以在游戏中看到很多《辐射》的影子，但这部作品的基调与《辐射》存在一定区别，并没有那么疯狂的朋克味道。《废土2》将在2013年10月推出测试版，正式版则预定于年内发售，作为Kickstarter最引人注目的游戏项目之一，它的成败很大程度上将决定玩家对众筹的看法。除了《废土2》之外，黑





56.《废土2》在美术细节上的还原度惊人地高，负责音乐的马克·摩根则是前两代《辐射》的作曲者

57.《废土2》的实际画面，带有《辐射战略版》和“范布伦计划”的影子，游戏预定于2013年10月发布试玩版







58. “永恒计划”由蒂姆·凯恩、克里斯·阿瓦隆和乔什·索耶共同监督，Interplay老中青三代齐聚一堂
59. “Backspace”目前处于立项阶段，但黑曜石表示，只要有时间，他们就会认真考虑正式投入开发的问题
60. 《苦难》的原画设定图，负责本作的科林·麦克康布曾在《异域镇魂曲》中担任策划

曜石和inXile还在Kickstarter上分别公布了两款名为“永恒计划”和《苦难》的作品，并宣称它们是《异域镇魂曲》的精神续作。初代《辐射》之父蒂姆·凯恩也在2012年成为了黑曜石的一员，他将为“永恒计划”添砖加瓦。

《天际》的最后一部DLC《龙裔》已经在2013年2月登陆所有平台，至此，游戏的开发工作彻底结束，所有员工都可以将重心转移到下一个项目上。《天际》使用的Creation引擎基于《湮灭》和《辐射3》的Gamebryo改进而来，画面进步明显，对四核处理器和64位系统的支持也更完善，玩家对于Creation引擎打造的《辐射4》翘首企盼，贝塞斯达却没有在今年E3公布这款作品。据传，贝塞斯达在E3内部演示房间中播放了《辐射4》的预告片，游戏以波士顿为舞台，将于2014年E3之前公布，但发售日则要等到2015年。贝塞斯达的公关部并没有否认《辐射4》的存在，他们只是强调“目前公布这款游戏尚早”。虽然没能拿到《新维加斯》分红，但黑曜石与贝塞斯达依然保持着愉快的关系，CEO菲尔格斯·乌奎哈特在今年公布了一个代号为“Backspace”的项目，这款游戏使用Creation引擎，号称融入了《质量效应》《无主之地》和《系统震荡2》的特色，由贝塞斯达和黑曜石联合开发。游戏已经构思多年，但在《南方公园》发售前，黑曜石抽不出人手，只得暂时搁置。克里斯·阿瓦隆则表示，如果贝塞斯达愿意再一次给他们提供开发“辐射”的权利，他将推出《新维加斯》的续作，并将地点设定在洛杉矶，不过这些大概要等到《辐射4》推出之后了。或许玩家所能做的，只有等待。

黑岛的沉没和“范布伦计划”之死曾让无数玩家黯然神伤，时间如同白驹过隙，10年后，我们得到了崭新的《辐射3》和借尸还魂的《新维加斯》，以及斜45度传统视角的《废土2》，在遥远的未来，还有《辐射4》《苦难》和“永恒计划”等着我们。对于黑岛爱好者和“辐射”玩家而言，这，无疑是最好的时代。

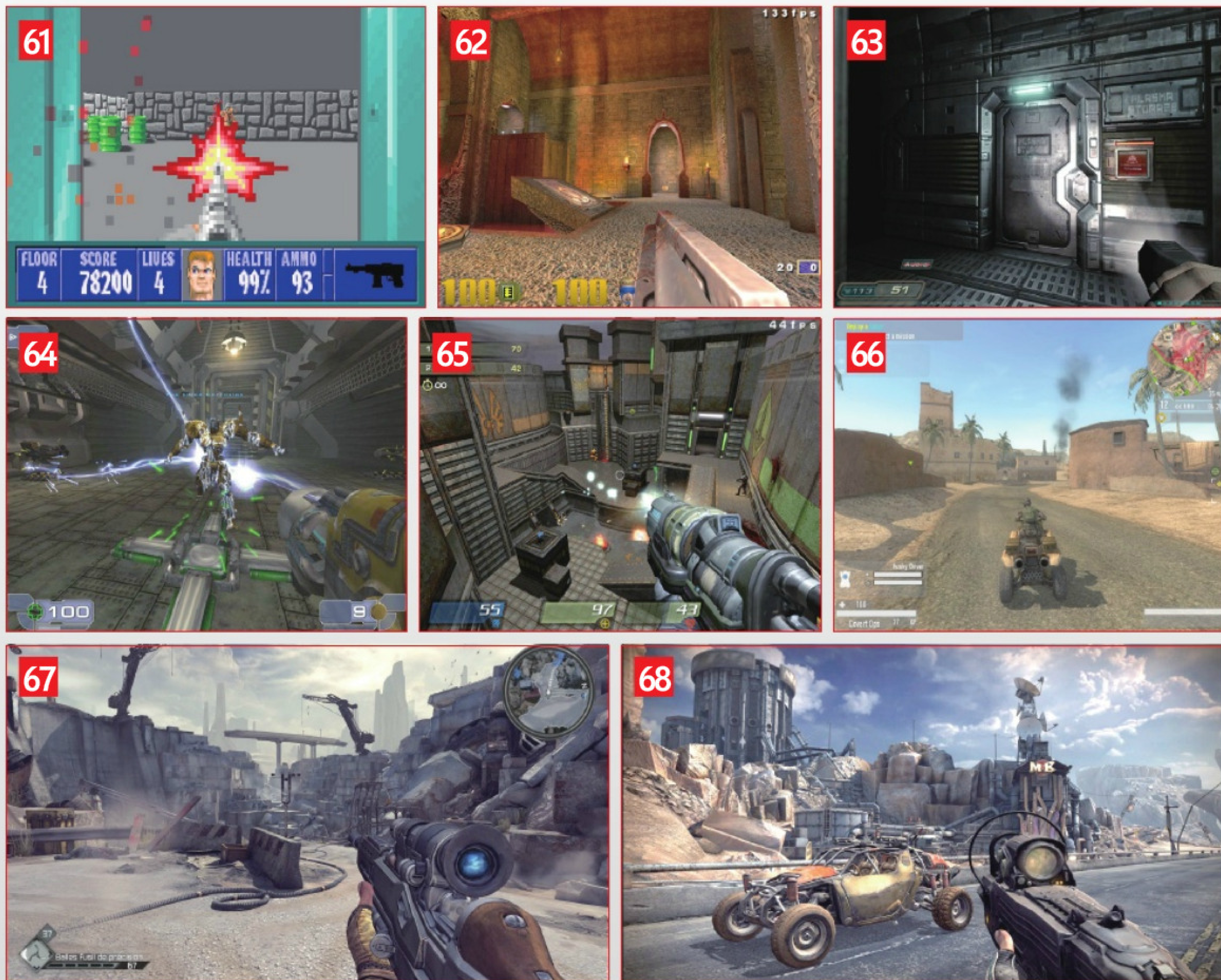
射击始祖

FPS早已成为当今销量最高的游戏类型，但你若在今天提起这一类型的缔造者——约翰·卡马克和id Software，似乎就像球迷提起贝利和济科，更多的是强调了历史意义。在上世纪90年代，id的每一部力作都奠定了一个标准，《德军总部3D》树立FPS基本雏形，《毁灭战士》定义FPS节奏感，《雷神之锤》迈入真3D时代，《雷神之锤Ⅱ》贯彻Win32程序标准，《雷神之锤Ⅲ》充分发挥GPU加速性能。此后，id便走上了下坡路。约翰·卡马克的管理风格一手遮天，将约翰·罗梅罗等持有不同意见的老臣全部驱逐，导致了公司此后的困境。只有对战模式的《雷神之锤Ⅲ》成为了系列公认的巅峰，连id自己都无法超越，曾宣称“FPS不需要剧情”的卡马克，也不得不将《毁灭战士3》的重心放在单人模式上，邀请专业的编剧设计台词和镜头。3代以体积阴影为卖点，光影效果犀利，但场景晦暗狭小，缺乏环境光照，游戏的节奏比前2代慢得多，爽快感大减，背离了系列传统，又没能开辟出新的风格，显得怪异而过时。《毁灭战士3》卖出了350万套，这个数字在《半衰期2》的1200万面前完全不值一提。在引擎授权市场，id Tech 4遭遇虚幻引擎2和虚幻引擎3的前后夹击，应者寥寥，使用该引擎的游戏只有8款，比起之前id子孙满堂的四个引擎，这一成绩可谓寒酸。Valve用起源引擎打造了《半衰期2》《传送门》等传世经典，Infinity Ward用IW引擎开发的《使命召唤4》大卖特卖，两家公司的引擎均由id在90年代的产品改造而来，却在新世纪获得了远胜id的名望和销量，卡马克渐渐落在了时代后面。

《毁灭战士3》最大的问题在于发售太晚，如果游戏能提前几年面世，获得的反响会好很多，也不会让虚幻引擎2

占尽先机。卡马克偏执地认为，最尖端的技术永远掌握在少数人手中，他在很长一段时间内都没有扩大公司的规模，id的员工只有26人。这么小的团队在20世纪90年代做个游戏还不成问题，但在21世纪，想要靠这点人马一边研发新引擎，一边制作游戏内容，完全是痴人说梦。《毁灭战士3》一路延期至2004年，原本积累的技术优势丧失殆尽。从《雷神之锤Ⅱ》开始，动视成为了id的发行商，由于id的规模太小，卡马克经常把游戏外包给动视旗下的制作组，如《重返德军总部》交给了Gray Matter（《使命召唤——黑色行动》开发商Treyarch的前身之一），《雷神之锤4》则由Raven制作。动视建议卡马克扩充id的规模，毕竟由id亲自开发游戏有利于宣传，至此，卡马克才开始招募新人，2006年公司有32人，2007年为39人，2008年一口气扩充到65人。随着《使命召唤4》的热卖，动视将更多资源放在了自家品牌上，与id的关系逐渐疏远，卡马克将新作《狂怒》的发行权转交给EA，但EA对id缓慢的开发进度颇有怨言，让卡马克心生不悦，他又开始寻找下一个合作伙伴。《辐射3》的热卖让贝塞斯达大赚了一笔，罗伯特·阿尔特曼决定扩张集团，与id展开了谈判。

2009年6月，ZeniMax花费1.05亿美元收购了id。之前这么多年，卡马克从未有过被收购的打算，但高清游戏水涨船高的费用让他开始认真考虑这个问题。ZeniMax不会像EA那样催促开发进度，毕竟同在屋檐下的贝塞斯达也是以慢工出细活闻名的制作组，这一点是卡马克最为看重的。被收购后，id立刻将规模扩张到百人，一年后又增加至200人，这并非新东家的要求，卡马克发现如果不增加人手，《狂怒》可能直到PS4发售都做不出来，但他没有足够的资金继续扩张，直到ZeniMax给了他机会。《雷神之锤4》暴露了id Tech 4不擅长处理大场景的缺点，室外白天的荒野看上去居然和《毁灭战士3》黑漆漆的室内场景没什么区别，饱受抨击。卡马克在之后的《深入敌后——雷神战争》中改进了这个缺点，并引入巨型贴图技术，支持高达32768×32768像素的贴图，只要一张贴图就可以填充游戏的大片地形，卡马克打算继续改进这一技术，将其作为id Tech 5的卖点。在3D游戏中，贴图负责大面积的颜色表达，像素着色器则负责光影效果等局部正确颜色的修饰。PS3和Xbox 360显卡的浮点性能较弱，开发者很难在游戏中堆砌大量光影，非常依赖预烘培贴图。但即



61.《德军总部3D》奠定了FPS的基础，但id早在十几年前就已经被众多竞争对手赶下了FPS和引擎市场的王座
62.作为第一款没有软件图像加速模式的游戏，《雷神之锤Ⅲ》充分发挥了显卡的性能，促进了硬件的更新换代
63.原版《毁灭战士3》打手电就不能开枪，这是为了照顾当时的显卡性能，节省资源，《BFG版》去掉了这个设定
64.《虚幻竞技场2003》使用虚幻引擎2，画面与《毁灭战士3》各有千秋，但它早发售了2年，占尽先机
65.《雷神之锤4》的网战远不如前作，它在各大赛事中的地位很快就被由3代修改而来的《Quake Live》取代了
66.《深入敌后——雷神战争》回应了玩家对于id Tech 4不适合户外大场景的质疑，但并未提升引擎的销路
67.《狂怒》的图像精致有余但缺乏生机，由于动态特效很少，场景几乎全靠贴图堆砌，显得死气沉沉
68.《狂怒》对载具非常重视，单人模式下这是代步必备的工具，多人模式干脆成了竞速游戏，出乎玩家意料











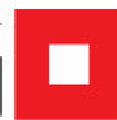


69.《毁灭战士4》在2011年的设定图，这一版本已经被高层否决，其实现在FPS复古风劲吹，回归1代风格未尝不可
70.《BFG版》的画面相当于3代原版的最高设置，但不如3代打上各类画质增强MOD后的效果，只适合主机用户
71.《BFG版》收录了前两代“毁灭战士”和相关的资料片，对于想要玩遍系列的玩家而言，这个合集还算划算
72卡马克在2012年的E3展上使用《BFG版》演示Oculus Rift样机，没有他的开发套件，这东西也无法投入实用
73. Showgirl向玩家分发纪念品，QuakeCon主要面向职业选手、MOD作者、装机达人等重度核心玩家，是极客的狂欢
74.《上古卷轴在线》在QuakeCon公布了新视频，并提供大量试玩机，贝塞斯达集团如今更多地将重心放在自家展会上，减少对E3的投入

使渲染的光影特效存在优化的空间，贴图压缩属于基础数学的课题，优化空间很小。卡马克在数据压缩算法方面是门外汉，但他通过流媒体实现了虚拟贴图，让显卡逐步载入载出超大贴图，使得《狂怒》在显存十分有限的主机上实现了极为清晰的贴图效果。

id Tech 5支持的贴图尺寸高达128000×128000，《狂怒》的容量有25GB之巨。游戏的贴图相当清晰，然而虚拟贴图载入需要较长的时间，彻底载入完毕之前，玩家只能看到较为模糊的效果，严重影响了游戏的流畅感。虽然本作在主机上实现了全程60帧的流畅度，但这是以复杂场景偷偷降低分辨率换来的，简单场景在主机上的分辨率也只有720p，贴图的尺寸优势难以得到充分体现。最尴尬的是，游戏几乎没

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris



有动态特效，画面全靠贴图，在2011年显得极为另类。PC版支持更高的分辨率，却并没有增加特效，9600 GT级别的显卡就足以满足游戏的要求。虚拟贴图载入时间较长的问题在PC上同样存在，过大的贴图尺寸让存储系统成为了瓶颈，强力显卡也无法解决问题，玩家需要的是一块高速的固态硬盘。id之前的游戏被PC玩家奉为圣物，《狂怒》却成了一款为主机打造的作品，但由于设计思路脱离实际，本作在主机和PC两个平台上的表现都不够好。游戏乍一看与《辐射3》的模式类似，实际玩起来却大相径庭。《狂怒》有任务、商店与合成系统，但它的RPG元素仅限于此，角色没有级别，更没有命中率一说，能不能打中敌人靠的是枪法和战术，FPS的味道更浓。游戏的主线流程并不长，玩家指望靠联机模式消磨时间，没想到本作的网战是一款竞速游戏。《狂怒》卖出了300万，媒体平均分为81，这个成绩并不算差，但显然对不起长达7年的开发周期，也没有达到id预期的90分水准。

ZeniMax削减了《狂怒》的DLC数量，并推迟续作计划，id将精力放在了《毁灭战士4》上，这款游戏与《狂怒》一同投入开发，同样使用id Tech 5。2011年末，集团高层视察了开发中的《毁灭战士4》，虽然游戏的气氛不错，但过多的战场脚本让这部作品看上去更像"使命召唤"，缺乏自身特色，被推倒重来。在4代继续延期的日子里，id推出了《毁灭战士3——BFG版》，收录了系列1至3代和相关资料片的全部内容，以及3代曾被删除的废弃关卡。这款冷饭合集主要是给主机用户准备的，当年Xbox版《毁灭战士3》缩水严重，现在PS3和Xbox 360用户可以获得一个较为完整的体验。《BFG版》不支持3代原版的MOD，遭到PC用户抨击。玩家指责id忘本，一心钻在主机上，忘记了PC，卡马克承认《狂怒》没能发挥PC性能是一大失误，不过他认为，随着PS4和Xbox One的发售，主机也将步入DX11时代，id今后为新主机打造的技术同样适用于高端PC。id Tech 5支持主流的动态光影特效，《狂怒》受限于主机的带宽去掉了这些特效，今后PS4和Xbox One上的游戏则有希望发挥出id Tech 5的真实性能，况且DX11.2和OpenGL 4.4都从API层面对虚拟贴图提供了支持，延迟问题有望得到解决。公司正在开发的id Tech 6计划用SVO处理间接光照，虚幻引擎4实现了这一功能，但效率较低，只有旗舰级显卡才能跑得动，已经被Epic搁置，如果id能够解决效率问题，那么id Tech 6将具备超越虚幻引擎4的实力。

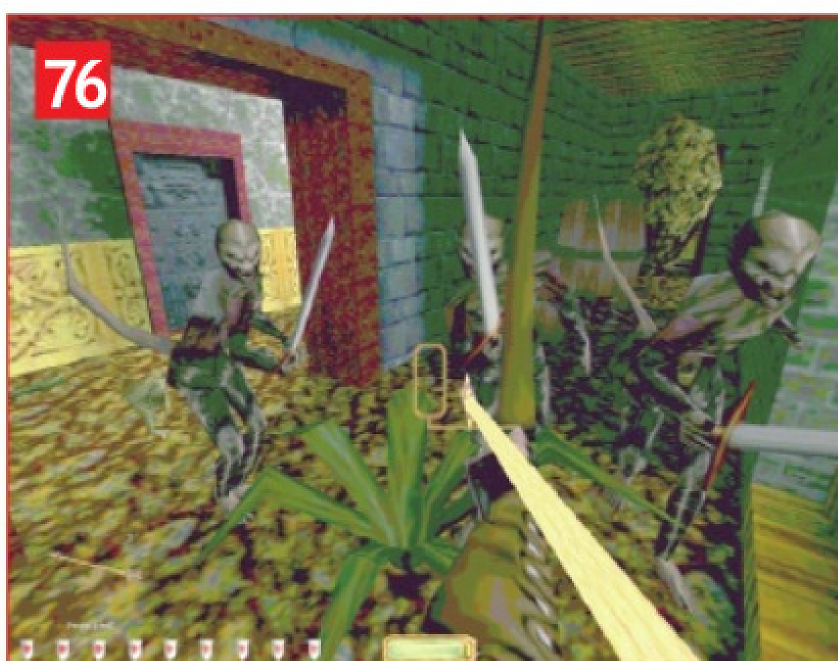
在软件行业摸爬滚打了这么多年，卡马克的热情逐渐消退，他对硬件更感兴趣。早在2000年，他就成立了一家名为犰狳宇航的小公司，研发低成本民用火箭，虽然获得了一些奖项，但始终未能拿到可以盈利的商业合同，这家公司在今年解散了所有员工，处于冻结状态。卡马克在13年间投入大量个人精力，烧掉了800万美元，但这些钱连打造一款高清大作都不够，在航天领域就更不值一提了。退出宇航界的同时，卡马克又担任了Oculus VR的首席技术官，这家公司制造了价格低廉的民用3D头戴显示器Oculus Rift，卡马克在去年曾帮助他们编写开发套件，并使用《毁灭战士3——BFG版》在E3上对其进行演示。虽然卡马克仍在id担任技术监督，不过他早就将大量精力放在了火箭和3D显示器而非游戏上，玩家批评他不务正业，但id还有很多出色的程序员，就算没有卡马克依然能正常开发作品，况且他早已有力不从心之感。如果说《毁灭战士3》之前的卡马克是靠作品维护名声，那么在《毁灭战士3》之后，他已经进入靠名声维护作品的状态。今后的画面越发复杂，游戏开发更注重整体均衡，而非单一的某项技术，像《毁灭战士3》和《狂怒》那种将所有鸡蛋放在同一个篮子里的做法并不可取。卡马克在逐渐放下id的同时也让这家公司少了很多偏激的味道，这对于id的发展也有一定的好处。

被ZeniMax收购后，id Tech 5成为了集团内部的自用引擎。EA等巨头为提高利润率，纷纷打造自主引擎，今后的授权引擎很难接到大合同，只有实力较弱的小公司才会放弃自主研发，即使id没有被收购，他们的引擎授权业务也不乐观。ZeniMax给了id足够的自由度，开放源代码是公司自成立以来不变的传统，2011年，卡马克公开了《毁灭战士3》的源代码，在id Tech 5退役后，《狂怒》也会公布全部源代码。ZeniMax将id打造为整个集团的技术中心，虽然以RPG为主的贝塞斯达不会选择id Tech 5，但探戈工作室和MachineGames都在使用该引擎开发游戏。即使id在今后的很长一段时间内不推出新作，持续更新的技术也足以让其他公司受益。

《毁灭战士4》距离发售遥遥无期，不过两部id Tech 5新作将于明年登陆PC和新一代主机，有望一雪《狂怒》之耻。作为整个集团的技术核心，id将在未来继续释放他们的能量，为玩家提供引擎技术。一年一度的盛会QuakeCon在今天则成为了集团对外展示的重要窗口，除了卡马克的基调演讲和《雷神之锤》大赛这两个保留节目，展会还提供集团内其他公司作品的试玩，更丰富的内容提升了QuakeCon的影响力和人气，使它从id的独舞变为了一个规模更加庞大的综合性展会，前途光明。

古典逆袭

回顾历史，FPS与RPG的融合可以追溯到上个世纪末，1994年，大部分人沉迷于《毁灭战士》，单纯追求战斗快感，Looking Glass Studios却推出了剧情深厚的《系统震荡》，这款过于超前的作品销量平平，但他们没有放弃将FPS与RPG融合的伟业。1998年的《神偷》成为了欧美3D潜入游戏的教科书，主角以带有魔法的弓箭为武器，关卡充满了互动元素，让玩家充分施展想象力，通过各种手段在敌人眼皮底下从一个阴影溜到另一个阴影里，气氛十足。Looking Glass倒闭后，Eidos Interactive收购了大部分品牌和人马，并于2000年推出《杀出重围》。这部划时代的杰作继承了《系统震荡》的精髓，将电子朋克的魅力发挥得淋漓尽致，主策划哈维·史密斯从此名声大噪。另一方面，曾为初代《神偷》撰写剧本的肯·列文（Ken Levine）在EA的支持下主持开发了《系统震荡2》，同样赢得称赞，再接再厉的他又为2K Games






75.战斗只是《系统震撼》的一部分，游戏的文本量多达数万字，含有大量解谜要素，只知杀戮的莽夫无法顺利通关
76.《神偷》的魔法为潜入扫清了障碍，水箭可以扑灭光源，火箭能造成爆炸效果，绳索箭可以让主角爬到特殊地点
77.《杀出重围》用丰富的内容和出色的自由度完整呈现了一个2052年的电子朋克世界，代入感极强
78.《地城英雄志》的交互性渗透到了游戏的每一个细节里，除了用鼠标画魔法阵，锻造武器也需要玩家亲力而为
79. Arkane为《黑暗弥赛亚》的多人模式花了不少功夫，导致单人模式内容不足，最终两个部分都没能得到好评
80.《重返莱温霍姆》的内容正如标题所言，弗里曼回到了《半衰期2》里那个充满丧尸的莱温霍姆小镇，万幸的是这次加入了白天的部分

打造了《生化震撼》，掀起FPS+RPG在高清时代的复苏。

比起这些出身高贵的白天鹅，1999年于法国里昂成立的Arkane Studios在创业初期就如同一只丑小鸭。公司的首部游戏《地城英雄志》（Arx Fatalis）是一款向《创世纪——地下世界》致敬的作品。游戏强调动作性和交互性，以此烘托真实感。主角在饥饿的情况下是没有力气挥剑战斗的，获得食物的方式多种多样，玩家可以在仓库中找到面粉，将其与水桶中的水混合为面团，扔到有火源的地方，就可以制成烤面包。战斗的手感和判定比同类游戏更严谨，魔法则需要玩家用鼠标在屏幕上手动画出魔法阵。本作的场景不算庞大，却处处充满了细节与惊喜，自由度并不低。《地城英雄志》特色鲜明，但它与《上古卷轴Ⅲ》和《无冬之夜》同期发售，注定掀不起什么波澜，层出不穷的Bug也影响了玩家的评价。Arkane后来购买了Valve的起源引擎，开发《魔法门之黑暗弥赛亚》，这款游戏并非系列正统续作，只是一部ARPG外传，强调动作多过剧情。单人模式下，主角可以选择丰富的技能，多人模式则借鉴了《军团要塞》等FPS，提供了5种职业，每个职业都拥有与单人模式不同的技能。因为规模太大导致顾此失彼，游戏不但在技能层面存在诸多问题，程序稳定性也不够好，制作组再次暴露了技术力不足的问题。

Arkane一度与Valve走的很近，他们曾打算使用起源引擎开发《半衰期2》的续作《重返莱温霍姆》，还设计过一款名为《交叉》（The Crossing）的以平行宇宙互相穿越为主题的FPS，游戏将单机与联机融合，玩家可以在网络上扮演原本属于AI控制的敌人，入侵他人的游戏，当时《恶魔之魂》尚未发售，这个创意显得相当超前，可惜这两款作品都夭折了。为了糊口，Arkane被迫与大公司合作，接受一些外包工作，他们参与了由EA发行、斯皮尔伯格执导的《LMNO》，但这部作品也没能逃过被取消的命运。Arkane又协助了《使命召唤——战火世界》的多人关卡、《生化震撼2》的单人关卡设计。《生化震撼2》并非由肯·列文负责，交给了2K位于加州和澳大利亚的新公司，是一款较为匠气的续作，评价不如1代，不过这次开发让Arkane积累了经验，受益匪浅。ZeniMax看中了这家公司的潜力，在2010年8月收购了Arkane。制作组也不甘心永远当个打工仔，他们多年来一直在构思一款融合《神偷》《杀出重围》《终极刺客》《半衰期2》《生化震撼》等名作优点于一身的作品，随着诸多名将加盟公司，这一计划终于有了付诸实践的机会。哈维·史密斯担任新作的创意监督、理查多·巴瑞（Ricardo Bare，《杀出重围》的策划）担任主策划、维克多·安东诺夫（Viktor Antonov，《半衰期2》美术监督和原画师）担任美术设计，这3个有分量的名字，就是新作质量的保证。

游戏被命名为《声名狼藉》（Dishonored），主角科尔沃是武功高超的皇家守卫，被奸臣所害，背负着谋杀女王的污名，不甘受辱的他获得了魔法力量，走上复仇之路。制作组原本希望在伦敦完成全部取材工作，但这座首都的很多古迹因二战严重受损，他们又来到保存状况较为完好的爱丁堡。游戏的场景并非完全虚构，融入了不同时期英国的痕迹，玩家可以看到鼠疫、大火灾、工业化变革等伦敦真实发生过的事件。Arkane吸取了《黑暗弥赛亚》的失败经验，本作的魔法技能少而精，不论是瞬移、透视、歪曲时间还是灵魂附体，每一项魔法都值得深入研究，资源的限制让玩家很难培养出全能型主角，但不论选择哪一种魔法，都可以找到对应的过关方式。不同于沙盘化的潜入游戏，《声名狼藉》的场景大小相对固定，但游戏的自由度依然相当之高，规模有限的关卡里蕴含数不清的互动细节，每一个区域都是精心

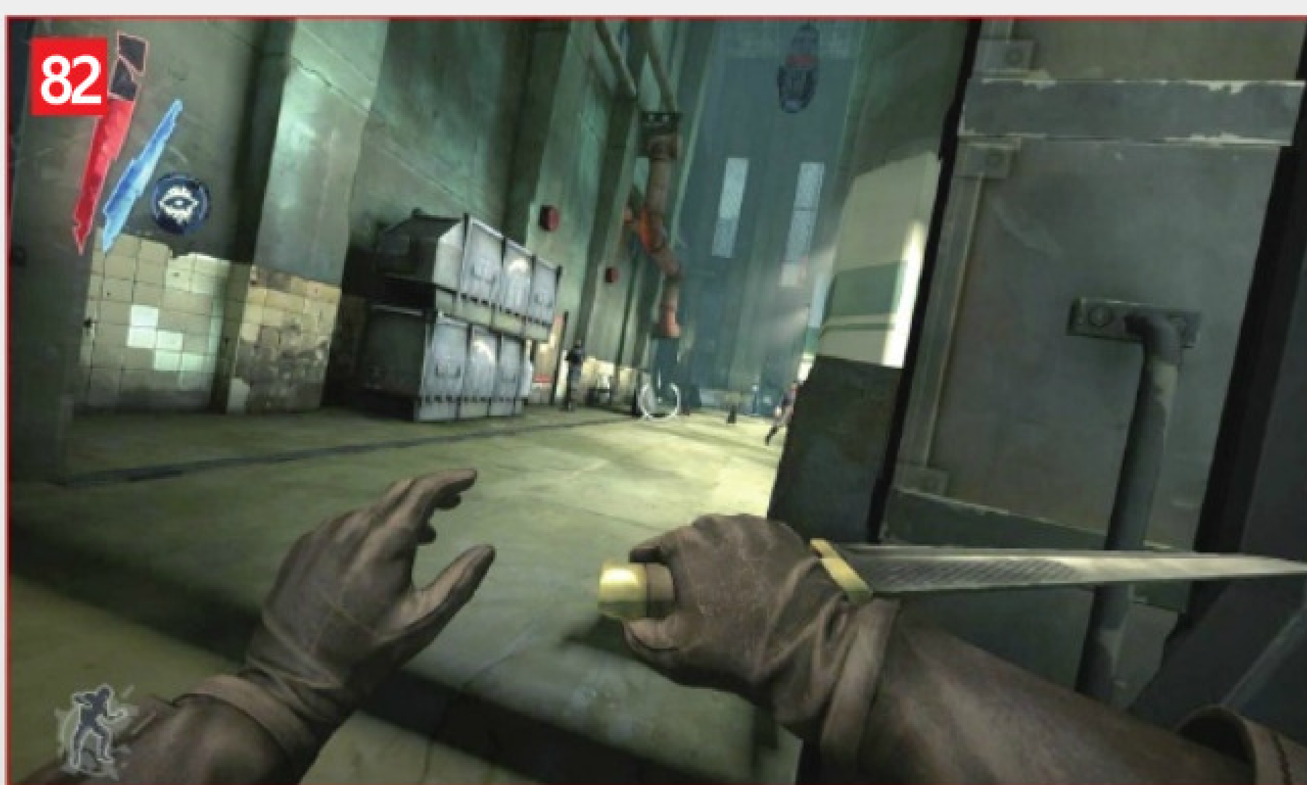
设计的产物，远比那些大而泛的地图更有诚意。游戏的存档系统类似《盟军敢死队》等老牌PC游戏，采用试错法机制，玩家可以随时存档读档，不做任何限制。场景的路线丰富、隐藏要素众多，探索乐趣十足，对于那些奉行完美主义的人而言，每一关都可以玩5个小时以上。游戏并不鼓励杀戮，玩家甚至可以留Boss一条小命，让他们也尝尝身败名裂的滋味。对于那些心急的玩家，游戏也提供了相应的攻击性武器和魔法，但杀敌越多，游戏的混乱值就越高，关卡的环境也就越恶劣，如果把本作当成普通的ACT或FPS游戏，一路不留活口，到了中后期，玩家将举步维艰。

《声名狼藉》销量超过300万，媒体奖获无数，Metacritic评分高达91，这也是贝塞斯达旗下的作品中除《上古卷轴》和《辐射》外首个超过90分的游戏，意义重大。虽然本作的媒体平均分略逊于《生化震撼——无限》的94分，但不要忘了，《声名狼藉》的制作成本不及《无限》的一半，在以小搏大的情况下，能够取得这样的成绩，已经算得上是辉煌的成功。

Arkane的对手是Eidos，这家公司手中握有《杀出重围》《神偷》等版权，可是Eidos近年的人才流失相当严重，当年缔造这两大辉煌的主创人员早已离去，《杀出重围——人类革命》的设计出现了严重失误，角色技能虽然丰富，Boss战的打法却相当单调。《终极刺客——宽恕》也被玩家斥为背离系列精髓，口碑完败给同期的《声名狼藉》，明年的"神偷"新作历经多次延期和推倒重来，目前只能谨慎乐观。坐拥大批来自Eidos和Valve的老将，如今的Arkane则底气十足。贝塞斯达对于《声名狼藉》的口碑和销量都相当满意，3个DLC收工之际，制作组全面投入2代的开发。作为低成本作品的1代已经展现出集古典潜入百家之长的王者风范，有了更高的预算，2代也许会成为贝塞斯达新的增长点。

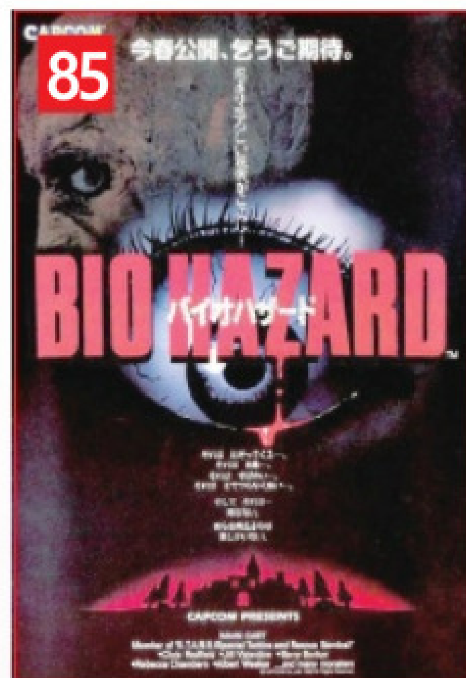
恐怖天王

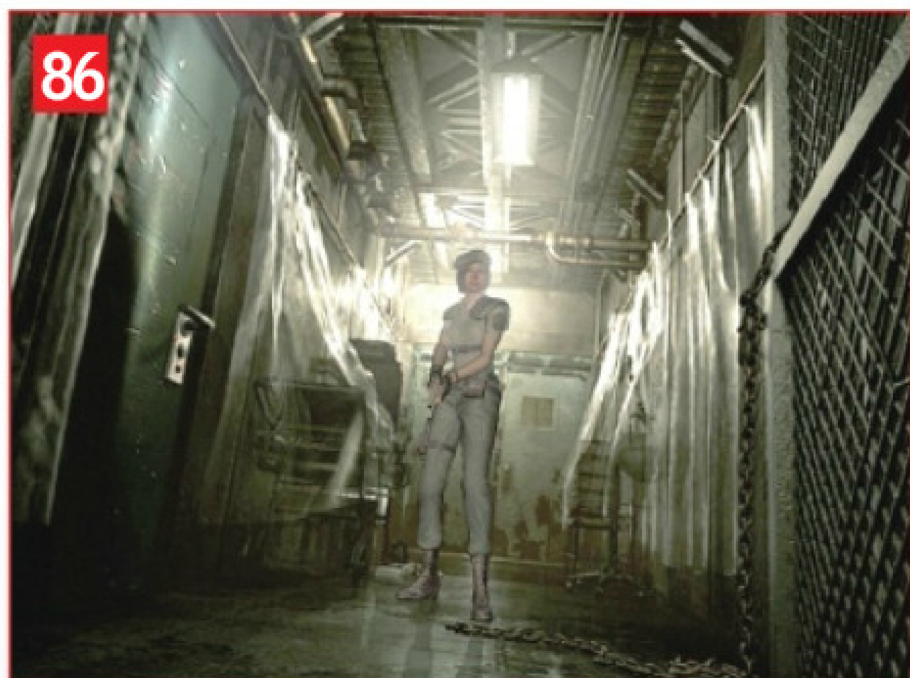
今天的日本已经成为掌机主导的市场，但依然有少数志向远大的老将奋斗在第一线，为最新的硬件开发游戏，三上真司就是其中的一员。三上在1989年加入CAPCOM，早期主要负责《阿拉丁》《高飞家族》等迪士尼改编游戏，这些作品展现了他在ACT方面的能力。当时的CAPCOM规模没有今天这么大，管理比较宽松，给了三上充分发挥才华的空间。当公司进军PS时，三上监督了《生化危机》，这款以30万为目标的游戏成为了PS首款百万作品，让他名声大噪，成为了第四开发部部长。在传统日本游戏开发者眼中，功成名就后，自己就可以升职为制作人，不必在开发一线费心劳神。然而，三上并不擅长与高层打交道，他讨厌行政工作，更喜欢以监督的身份亲手制作游戏，成为开发部长后，他依然亲自监督了《恐龙危机》等名作。当时担任CAPCOM开发总指挥的冈本吉起对三上给出了这样的评价："他是个天才，而

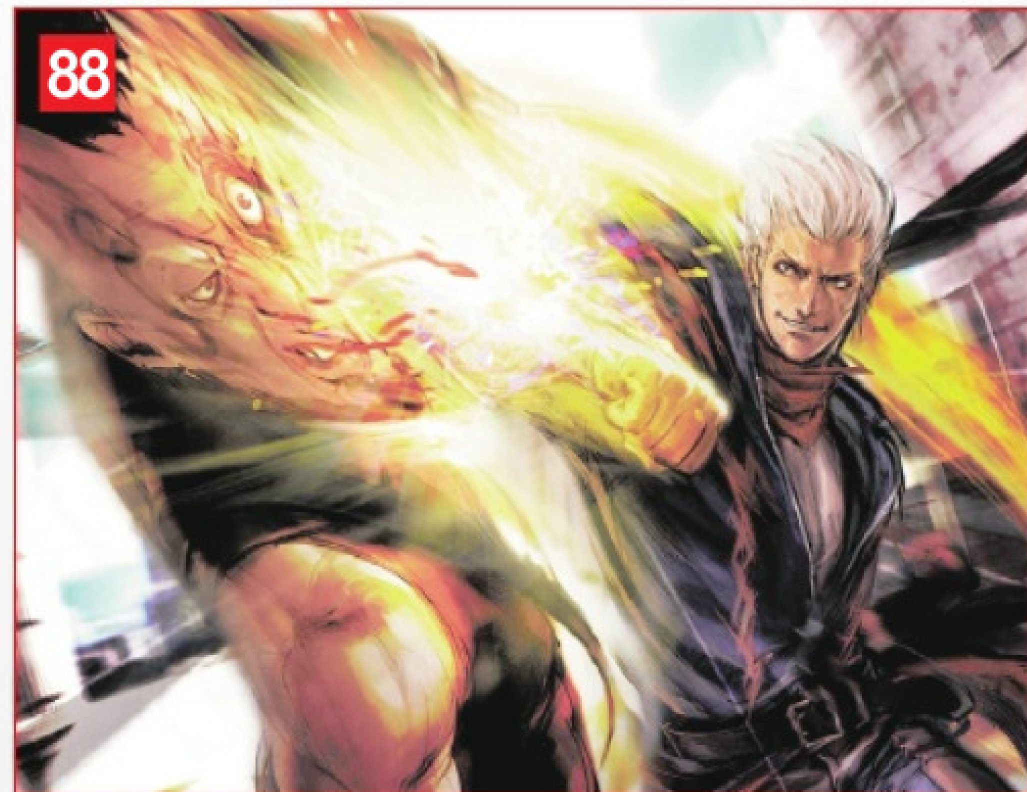



81.《声名狼藉》中随处可见同类经典的影子，面具的义眼向《神偷》致敬，戏剧化的刺杀计划则类似《终极刺客》
82.《声名狼藉》采用虚幻引擎3制作，但其画面风格更像是以干净整洁著称的起源引擎，这是Arkane惯用的美术风格
83.《交叉》将单机与联机无缝融合的概念与Ubisoft今年公布的多部新作相似，还是很超前的，不过Arkane却最终转型为一家只做单机游戏的公司
84.《LMNO》是一款由斯皮尔伯格提供创意的第一人称跑酷动作游戏，因为与《镜之边缘》撞车而不幸取消











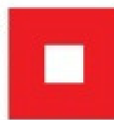
85.三上亲自监督的游戏没有文化隔阂，面向全世界的玩家，这种眼光让他在欧美市场也赢得了尊敬
86.除了场景预渲染和分辨率不够高这两个问题之外，《生化危机重制版》的画面拿到今天来看也是不错的
87.系列的历史中有很多被废弃的作品，但《生化危机3.5》绝对是所有废弃作中最吸引玩家的一部，而《生化危机4》依然保留了不少恐怖元素，但游戏的主轴已经变为战斗，5代和6代沿着这条路继续走了下去
88.《神之手》充满了夸张的场面和哄闹的幽默感，玩家可以看到很多向《北斗神拳》等经典漫画致敬的笑料
89.如果兼顾网战就会影响单机，那宁可彻底抛弃多人模式，也要把单人模式做好，这是三上的《征服》传达出的理念

且他清楚，为了充分施展才华，就不能在管理工作上分太多精力，必须专心当监督。”冈本帮忙处理了第四开发部的很多管理琐事，给了他们充足的时间和预算，让三上等天才在没有后顾之忧的情况下专心制作出一部又一部杰作。

PS时代的《生化危机》操作笨拙，三上希望PS2的续作能解决这个问题，没想到他的手下神谷英树把游戏做成了《鬼泣》。三上在NGC的《生化危机重制版》中回归了PS时代的操作，并对弹药等道具数量做出严格限制，使其回归了以恐怖感而非爽快感为主的路线，但较高的难度让非铁杆用户敬而远之，NGC有限的装机量也影响了游戏的销路。雪上加霜的是，多年来对三上照顾有加的冈本从CAPCOM辞职了，三上与高层的关系不断恶化，丢掉了开发部长职务。他更关心《生化危机4》的情况，当时负责项目的监督是他的另一个手下柴田洋，三上担任监制，对游戏提出了一些建议，如在射击时切换到越肩视角。三上为2003年的E3展剪辑了一段预告片，提醒玩家不要被吓得尿裤子。当时的游戏风格类似《寂静岭》，主角用手电筒在一片漆黑中探索，也有表里世界的设定，场景充满了幻觉。从视频来看，游戏的恐怖感的确很强，但玩家也提出了质疑，这种充满幻觉和灵异的基调真的适合《生化危机》么？三上也有同样的担忧，他认为游戏再次出现了类似《鬼泣》的情况，背离系列风格。无奈之下，制作组只得推翻重来，这个废弃的版本在今天被称作《生化危机3.5》，真正的《生化危机4》则由三上亲自担任监督。

经过多次延期，《生化危机4》最终于2005年发售，被无数媒体评为年度最佳游戏。如果说之前的《鬼泣》是3D清版ACT的教科书，那么《生化危机4》就是TPS这一类型的范本。三上将越肩视角、QTE动作、财宝收集、武器改造、道具买卖等众多要素有机融合，打造出一款表现力和可玩度兼备的经典，《战争机器》《死亡空间》等游戏的理念均由本作发展而来。然而，公司将游戏移植到了NGC之外的平台，让三上与高层的关系再度恶化，PS2版《生化危机4》发售当月，三上递交了辞呈，但因为合同的原因，他还要为CAPCOM再开发一款游戏。高层将三上这群桀骜不驯的人马流放到子公司四叶草，给予一定的开发自由。三上使用《生化危机4》的引擎开发了一款原创ACT《神之手》，玩家可以通过菜单自行定义连续技，游戏的拳脚功夫充斥着漫画风格的爆笑感，一拳把敌人打飞变成星星等招式令人捧腹。因为三上在CAPCOM的仕途已经无望，他监督《神之手》时完全是自己想怎么做就怎么做，把所有古怪的创意都塞到游戏里，并没有考虑玩家能否接受。《神之手》成了四叶草的最后一款作品，早在游戏发售3个月前，三上等骨干就彻底离开了公司，导致游戏充满赶工痕迹，评价毁誉参半，销量惨淡。四叶草的骨干后来成立了白金工作室，神谷英树在这里打造出类似《鬼泣》的ACT《猎天使魔女》，三上则推出了TPS新作《征服》。

掩体和子弹时间是TPS的常见元素，但三上认为，过分依赖这两大元素拖慢了很多TPS的节奏，他要带给玩家一款快节奏高速度的爽快之作。《征服》的主角可以消耗能量发动高速滑铲或子弹时间，掩体则用于恢复技能的冷却时间，系统设计相当精妙，几乎所有动作都可以互相组合，其流畅感



在TPS领域可谓前所未有。三上的设计思路参考了《雷神之锤》《部落》等古典流射击游戏，《征服》最初是一款快速闪电的作品，三上本人很喜欢这样的设计，但其他人则觉得如此之快的节奏太离谱了，使得三上在成品中降低了一半的速度。限于子弹时间系统，《征服》并没有对战（当时没人想出让子弹时间和对战兼容的系统，《马克斯·佩恩3》是两年后的事），但多种难度和挑战模式保障了游戏的耐玩度。

三上虽然为白金开发了《征服》，但他本人并不是白金的员工。复出后，他对过去攻击索尼的言论表示道歉，宣称今后的游戏都会选择跨平台开发。除了《猎天使魔女》之外，白金的大部分作品并不符合大众的口味，走的依然是四叶草时期那种只顾创意不顾市场的路线。三上对此并不赞同，他表示，自己不会像以前那样任性，开发只有自己喜欢的游戏，在融入创意的同时，也要考虑玩家的感受，这是他没有加盟白金的原因之一。为白金开发《征服》只是三上筹集资金的手段，他在2010年春天成立了属于自己的探戈工作室。

收购Arkane后不久，ZeniMax在2010年10月获得了一笔高达1.5亿美元的投资。一个月后，他们花费数千万美元收购了探戈工作室。《神之手》和《征服》证明三上可以做出爽快的ACT和TPS，而探戈的首款游戏《邪恶深处》（The Evil Within）则是一款以恐怖为卖点的游戏。“生化危机”现在几乎变成纯粹的射击游戏，“死亡空间”做到第3代也逐渐偏向了战斗。三上希望通过《邪恶深处》为恐怖游戏正名，本作的武器和道具相当有限，动作设计为恐怖效果服务，而非反之。三上认为《生化危机3.5》的剧本脱离了系列，但他并未否认游戏本身的价值，从理念上看，《邪恶深处》就是《生化危机3.5》的高清进化版。游戏包含超自然元素，带有克苏鲁小说和克里夫·巴克作品的影子，为那些厌倦了生化病毒的玩家带来一些新鲜感。ZeniMax对探戈提供了多方面支援，用美国的引擎和技术，配上日本的监督和美工，能够打造出何种作品，还是值得期待的。游戏使用id Tech 5开发，探戈对引擎进行了一定的修改，以符合三上的要求。当年的《生化危机4》强制以16：9的比例输出，推广了宽屏标准，《邪恶深处》则将比例扩展为2.35：1，这是宽银幕电影常用的比例，横向视野更大，临场感更好，使用21：9规格显示器的玩家可以获得最佳效果，三上将这一标准向整个集团推广，包括《德军总部——新秩序》在内，今后所有id Tech 5游戏都会提供这一显示比例。游戏预定于2014年发售，登陆新老四大主机和PC平台，作为三上监督生涯的谢幕之作，《邪恶深处》的成败将直接决定恐怖游戏这一类型今后的命运。

虽然三上热爱游戏开发，讨厌行政工作，但他已经成为探戈的CEO，必须打理公司事务，《邪恶深处》是他最后一款亲自监督的游戏，本作发售后，他会将精力转移到公司运营和培养新人方面。

暗影传奇

世上的编程天才不止约翰·卡马克一位，但卡马克生在游戏产业极为发达的美国，那些小国家的开发者就享受不到这般便利了。瑞典的马格纳斯·霍格达尔（Magnus Hogdahl）被誉为“北欧的卡马克”，早在20年前，刚从大学毕业的他









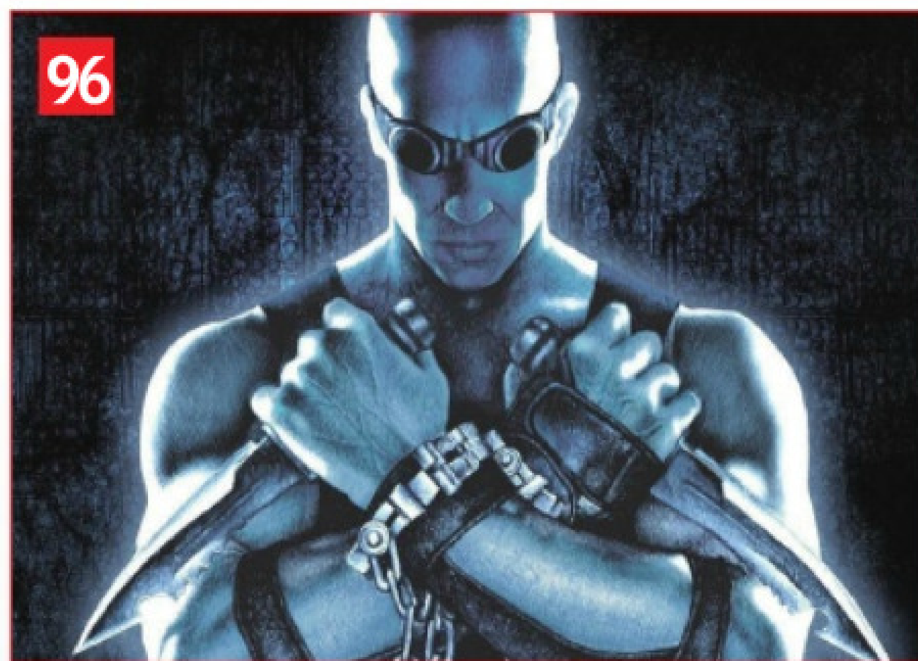
90.三上会见托德·霍华德，探戈与贝塞斯达游戏工作室如今同在一个屋檐下，id则为探戈提供了引擎和技术支持

91.《邪恶深处》即时渲染的场景，可以与《生化危机重制版》的CG背景相媲美，体现了10年间的技术进步

92.负责《邪恶深处》原画的片贝直记在《鬼泣》《生化危机重制版》《生化危机4》等作品中担任过美术监督

93.探戈的吉祥物标志，工作室位于东京湾的御台场，是旅游中心地段，三上对于ZeniMax提供的条件相当满意





94.《光暗包围战》的画面在2002年属于绝对的上乘水准，技术和美工都相当出色，程序的执行效率也很高
95.Starbreeze的Logo，公司名称含有“星际轻风”之意，《星际传奇》后来成为了公司的名作，颇值得玩味
96.范·迪塞尔亲自参与了《逃出屠夫湾》的制作，担任动作捕捉和配音，游戏对他的形象还原度极高
97.《星际传奇》的画面相当干净，枪械的仪表直接标出残弹数，只有HP通过界面显示，给玩家最大的带入感
98.《星际传奇》的流程由肉搏潜入和正面枪战交叉组成，后期还有驾驶重型机甲的机会，场面极为火爆

加入了一个名为Triton的顶尖编程组织，该小组在1998年以Starbreeze Studios的名字注册成为正式的商业公司。他们不断制作新奇的技术演示，Demo在各大展会上频频获奖，却始终没能找到一个靠谱的东家，多款游戏在开发途中因发行商突然撤资而毁于一旦。直到2002年，他们才推出了第一部制作完成的游戏《光暗包围战》（Enclave）。本作收录了光明与黑暗两大势力共6个种族和12类职业，使用第三人称追尾视角，玩家也可切换至第一人称。游戏的光影特效相当出色，场景互动程度也很高，不少物体都是可以破坏的，衍生出丰富的玩法。霍格达尔最初打算做的是一款以联机为卖点的ARPG，12位玩家选择职业在网络上进行组队战，模式以夺旗和占领控制点为主，类似《魔兽争霸Ⅲ》和《军团要塞》的混合体。但发行商却在中途要求Starbreeze放弃联机，专心制作剧情模式，就这样，《光暗包围战》从一款潜力惊人的对战游戏，变为了普通的单人ARPG。游戏的画面依然华丽，手感依然出色，可它已经与制作组心中的形态相差甚远，也为Starbreeze就此埋下了不擅长制作联机的祸根。一年后，他们又使用相同的引擎开发了《圣殿骑士团——地狱十字军》，游戏在动作手感方面参考了真实的剑斗技术，让熟悉冷兵器的玩家大呼过瘾。

2004年的《星际传奇——逃出屠夫湾》（Riddick: Escape from Butcher Bay）让Starbreeze成为了一代名家，游戏的世界观以范·迪塞尔主演的同名系列电影为基础，讲述亦正亦邪的星系通缉犯雷迪克（Riddick）如何逃出最危险的宇宙监狱屠夫湾的故事。本作的Xbox版在《毁灭战士3》发售3个月前登场，抢了不少id的风头，PC版延期半年，但依然赢得热烈好评。游戏被公认为Xbox的最强画面，没有之一，其图像甚至超越了PS3和Xbox 360的大部分早期作品，堪称超越时代的奇迹。即使以今天的眼光来看，除了场景偏小、画面偏暗之外，整个游戏的流程没有任何问题，就算是最擅长鸡蛋挑骨头的玩家，也很难找到什么缺陷。《逃出屠夫湾》使用了与《毁灭战士3》类似的体积阴影技术，同样缺乏环境光照，场景规模有限，制作组巧妙地将游戏设定在监狱中，让画面风格显得合情合理。《毁灭战士3》在举枪时无法开启手电（官方直到《BFG版》才解决这个问题），《逃出屠夫湾》不但可以随时开启手电，主角还拥有一双能够看穿黑暗的眼睛。Starbreeze的引擎不论是特效还是速度都胜过id Tech 4，实现了《毁灭战士3》没能实现的全动态投影，游戏的绝大部分光源都是可以破坏的。玩家无需对黑暗感到恐怖，黑暗是雷迪克最强大的盟友，只要掐掉房间内的所有电灯，就可以让敌人陷入惊慌失措的状态，主角则如同猛兽附体，借助阴影的掩护，让他们在黑暗的恐惧中迎接死神的降临。

霍格达尔对于纯粹的FPS兴趣不大，他一直想做的是主视角ARPG，这种惯性为Starbreeze的FPS作品注入了一股迷人的多元化风格。《逃出屠夫湾》的舞台是银河系戒备最森严的监狱，卫兵的武器带有DNA验证系统，在未获得授权的情况下无法使用枪械，除了徒手格斗，游戏还提供了指虎、匕首、铁棍等冷兵器。制作组将《光暗包围战》和《圣殿骑士团》积累的主视角近身战元素融入到本作之中，格斗系统颇具深度又容易上手，用4个方向配合出拳键就能使出不同的踢打动作，玩家还可以自行将这些单发技组合成一套连招，一口气重创对手。一对一的徒手格斗判定相当严谨，主角若想获胜就必须通过灵活的闪避和防御，拿捏好敌我距离，抓住对方出招的硬直，才能造成有效攻击。赤手空拳状态可以施

展出返技，这也是以弱胜强的关键，只要拿捏好时机，主角便能将打过来的力量卸掉，甚至将敌人招呼过来的各种家伙原样奉还。雷迪克可以徒手抓住卫兵砸过来的枪托，把枪口掉转，用敌人的手指扣动扳机，将他自己射杀掉。一旦解锁了DNA验证，玩家就可以抄起各色枪械痛击敌人。游戏提供的弹药相当充足，在射击时只需向对手拼命倾泻弹药即可，不用担心补给问题。本作并没有收入狙击枪等远程武器，所有战斗都发生在中近距离下，各种直瞄火力杀成一团，极为火爆。游戏的格斗与射击部分泾渭分明，流程张弛有度。

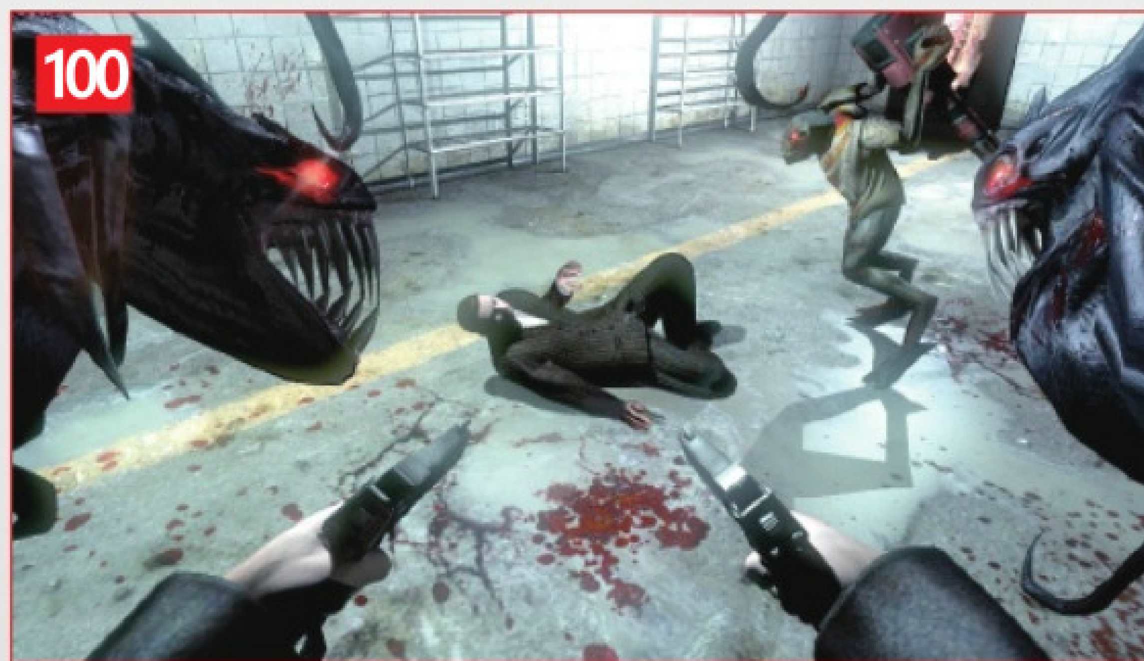
除了强调近身搏斗的战斗风格外，《逃出屠夫湾》还引入了大量RPG和AVG元素，这也是有别于传统FPS的地方。玩家若想将流程推进下去，需要的不是更强的武器或道具，而是如何解决各种麻烦的清晰思维。游戏的自由度相当高，场景充满了大量的NPC和支线任务，主角可以与各类武器商人和情报贩子进行交流，各取所需。即使是必须完成的主线任务，游戏也给出了不止一种解决办法，这就给了玩家充分发挥想像力和创意的空间，凭借敏锐的头脑，在一次又一次绝境中逃出生天，这种动作大片式的惊险与刺激，正是本作的最大乐趣。游戏的流程相当充实，通关一遍主线剧情需要至少15小时，丰富的隐藏要素也给了玩家多周目重复游戏的动力。《逃出屠夫湾》不论是画面技术还是设计理念都远远领先于时代，获得了压倒性的赞誉，甚至让同年的《毁灭战士3》灰头土脸了好一阵子，连卡马克都产生了“既生瑜，何生亮”之感。今日的改编游戏之王Rocksteady也承认，《逃出屠夫湾》是《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》的参考范本，不论是剧情、场景、战斗还是与版权方的合作模式，二者都如出一辙，Rocksteady所取得的成功，不过是Starbreeze精神在高清时代的文艺复兴罢了。遗憾的是，因为发行商推广不力，游戏并未大卖，制作组也没能获得丰厚的报酬。

Starbreeze的下一部游戏是改编自Top Cow同名漫画的《黑暗领域》（The Darkness），主角杰克是具有超能力的黑暗宿主，不但可以伸出黑色触手攻击敌人，还能召唤出各类恶魔协同自己作战，玩家需要在战斗中不断吞噬敌人的心脏完成黑暗能力的进化过程，掌握新的技能。在有强光直射的情况下，黑暗宿主的能力会受到限制，主角需要破坏光源才能充分发挥实力。《黑暗领域》是一部从头杀到尾的血腥之作，玩家没有太多喘息的空余，节奏远不如《逃出屠夫湾》纯熟，配上昏暗的画面，让很多玩家感到不适。发行商2K强迫制作组在发售前加入对战元素，赶工的联机模式漏洞百出，再次拉低了口碑，游戏的销量勉强突破百万，让制作组勉强维持下去。

2009年的《星际传奇——突袭黑暗雅典娜》既是复刻版，也是续集，这部二合一套装用改进后的引擎重新制作了《逃出屠夫湾》，赢得好评，不过新增的部分《突袭黑暗雅典娜》水准明显退步，让人大失所望，联机模式不再充满Bug，却没什么新意，难以吸引玩家。2012年的《暴力辛迪加》再次遭遇滑铁卢，这款意图融合FPS与RPG的电子朋克游戏在开发途中经历了多次推倒重来，最终成品的流程只有5小时长。今年的《兄弟——双子传说》终于赢得好评，但这是一款AVG小品，以低廉的价格在网络上发行，与《星际传奇》等大手笔大制作毫无可比性。

早在2009年，Starbreeze的管理就已经陷入混乱，多款作品被推翻重来或彻底取消，霍格达尔等7名公司骨干整日与那些喜欢对游戏指手画脚的强横发行商打交道，变得精疲力竭，在这种状态下，创意无法得到施展，更做不出好作品。《突袭黑暗雅典娜》发售后不久，7人集体辞职，成立新公司













99.为了让触手的攻击更符合主视角的观感，制作组在《黑暗领域》中针对漫画原作主角的造型进行了一些调整
100.《黑暗领域》的初代没有推出PC版，国内玩家更熟悉的2代更换了制作组，但2代的系统核心与1代相同
101.《突袭黑暗雅典娜》画面最大的进步在于景深效果，其细致程度足以与很多PS4游戏相媲美
102.《突袭黑暗雅典娜》的画面依然偏暗，但整体水准在2009年算得上一流，展现了霍格达尔等人宝刀不老的实力
103.《暴力辛迪加》是《星际传奇》引擎的谢幕之作，霍格达尔离去后无人更新引擎，公司被迫转用虚幻引擎3
104.《兄弟——双子传说》的清新气氛与PS2的名作《ICO》类似，和Starbreeze过去的风格大相径庭

MachineGames。在最初的几个月，MachineGames连工资都发不出，让霍格达尔选择了单飞。危机关头，贝塞斯达成为了他们的伯乐，MachineGames最初打算使用id Tech 5打造一款FPS新作，卡马克发现这群瑞典人对引擎的理解比自己更透彻，遂推荐集团高层将其收购。2010年11月，在探戈工作室被ZeniMax收购一个月后，MachineGames也成为了集团的一分子，霍格达尔则以独立顾问的身份与他们继续合作。瑞典人希望新作能够融入一些很疯狂很酷的创意，如动力装甲和激光枪，他们需要一个有趣的世界观，主流的现代军事FPS无法容纳这些元素。于是id将开发《德军总部》的权利交给了他们，制作组把副标题定为《新秩序》。在游戏的剧情中，德国打赢了二战，占领了美洲和欧洲，纳粹登上了月球，甚至开始量产军用机器人和能量武器。虽然年代设定在上世纪60年代，但在这个虚构的世界中，德国的科技比今天的人类还要先进。老牌FPS在近年推出了不少复刻版，如《三合会崛起》和《影武者》，不过这些都是低成本的小打小闹，没有对游戏模式大动筋骨。《新秩序》则是一次彻底的重启，投入力度也更大，MachineGames的目标并非怀旧，而是让《德军总部》这个活化石级别的品牌重新登上历史舞台。

玩过《星际传奇》的人很容易理解《新秩序》的风格，游戏含有潜入、交涉和剧情元素，让人充分体会到这个虚构世界观的魅力，同时保留了大量火爆的正面战斗，打起来绝不含糊，不论是系列的老玩家还是新用户，都能在本作中找到属于自己的乐趣。游戏初定于2013年末发售，登陆索尼和微软的4台主机与PC平台，但跨代开发已经是不小的挑战，再去赶新主机的首发又会提升风险，为保证质量，贝塞斯达决定将游戏延期至2014年。以霍格达尔为首的团队曾拥有超凡的技术力，却始终未能获得舒适的工作条件。千里马常有，而伯乐不常有，这群怀才不遇小半生的瑞典人，终于得到了贝塞斯达的充分赏识和信任，可以把全部精力用于打造精彩的技术和创意，继续弘扬他们独特的复合化游戏理念，毕竟，是金子总有一天会发光。

贝塞斯达的另一面

就在2013年QuakeCon大会召开的前一个晚上，贝塞斯达发布了《德军总部——新秩序》延期至2014年的消息，这意味着贵为美国前五的发行巨头ZeniMax，居然在整个2013年没有一部重要作品面世，如果不算《三合会崛起》复刻版的话。这一年本来是游戏业难得的盛世之年，却成了ZeniMax的多事之秋，一时间各种负面消息纷至沓来，这其中最突出的问题集中在了ZeniMax与旗下某些工作室的紧张对立关系之上。

如果说之前人们对ZeniMax的印象还不错，那一定因为贝塞斯达的优异表现给人留下的错觉。贝塞斯达只是ZeniMax旗下的一个主要开发部门（Bethesda Game Studios），但同时也是它统一对外的发行品牌（Bethesda Softworks）。之所以采用子公司的名号，是在于几乎人人都识得贝塞斯达这块招牌，可未必知晓ZeniMax的大名，因此它才会以贝塞斯达的名义发行旗下其他子公司的作品，这在促进销量上显然是有好处的。

id Software与《毁灭战士4》：剪不断、理还乱

真正的ZeniMax，其实是一个由5个单机开发组和两个网游部门组成、横跨亚欧美大陆的庞大游戏开发/发行集团，同时还与诸多外部第三方工作室有合作关系。但是盘子铺得越大，就越容易漏水，单单一个公开多时却到现在都未见正式发表的《毁灭战士4》，就是ZeniMax从上至下关系混乱的一个典型缩影。这个项目陷入麻烦已经很长一段时间了，虽然ZeniMax一直都在辟谣，称它并未取消，但它在过去几年里至少经历了一次推倒重建，而在经过了5年的开发后，《毁灭战士4》离完工仍然很遥远。

《毁灭战士4》的开发最早是在2007年的QuakeCon大会上由id传奇人物约翰·卡马克透出口风的。2008年，id官方正式确认了《毁灭战士4》的存在，并专门为其划拨了一个开发小组，另外还有一个小组则在开发《狂怒》。两部作品都采用了卡马克当时最新研发的id Tech 5 引擎。而且在id最初规划的蓝图中，《毁灭战士4》甚至计划比《狂怒》更早上市，其志不可谓不大，似乎全然忘了id在21世纪头一个10年里仅推出过一部作品的尴尬现实。

id最初是按照重制《毁灭战士2》的标准来开发《毁灭战士4》的。这是有迹可循的，因为2004年发售的《毁灭战士3》（即21世纪头10年唯一作品），在某种意义上就是对《毁灭战士》的重新解构。在《毁灭战士4》中，玩家扮演一位普通的人类，被逐步诱骗加入了抵抗组织，共同对抗入侵地球的恶魔军团。从总体风格上来讲，这就是一部以电影方式推演剧情的脚本游戏。

一说到电影式脚本游戏，人们首先会想到“使命召唤”系列，而在《毁灭战士4》项目启动的这个时期，正逢《使命召唤4——现代战争》风靡全球，将剧情脚本游戏推向巅峰的极致。很难想象，那个曾经一直引领FPS潮流，特立独行、大神辈出的id，居然也会俗不可耐地随起大流来，而且居然还一点都不避讳，在id内部，《毁灭战士4》的绰号就叫“Call of Doom”，谁也说不清楚这名称中戏谑和自嘲的成分各占多少，但透露出的信息却很明确，游戏中必然充满了CoD式的脚本事件，因为它的开发者认为“要制作一款为当今主流所接受的射击大作，就得讲大排场，就必须包含大量火爆的电影场景，简言之，就要像‘使命召唤’那样”。

不过，这款“Call of Doom”实际做出来的效果却很平庸，其中最闪亮的部分居然还是“毁灭战士”系列一直比较擅长的恐怖惊悚要素，但是却被大量毫无意义的敌人和刻意塞入的射击内容给冲淡了。比如其中一个强制性的车辆驾驶射击关卡，由电脑AI负责开车，玩家负责操作炮架射击怪物，完全是被用烂了的桥段。

当然id也想融入自己的点子，它并不想只做出一大批

怪兽来，其实他们在早期开发阶段就创作了许多概念设定图和任务原型，以展现出怪物占领下的地球的不同面貌，他们极力重构一幅正在逐渐扭曲的犹如地狱般的画卷。不只是怪兽，你周围的一切都在改变，人类就在这样一个半熟悉半陌生的环境中苦苦挣扎着。2012年初突然外流的一批游戏开发截图，就直观地展现出了id最初构想中的《毁灭战士4》。

然而，在2009年被ZeniMax收购了之后，id的重心就转向了《狂怒》。在随后几年里，id的高管们始终未对《毁灭战士4》项目给予太大的重视，简直可以说就是忽略了它的存在，这让开发组陷入了无人掌控、各自为战的境地。结果到了公司管理层终于打算主抓该项目时，看到的却是难以令人满意的工作成果，还有大量需要改进的地方。这个时候的id，虽说仍然是个不乏天才的地方，却迷失了前进的方向。高层的政治斗争和管理失当，对当前所有的开发项目都造成了消极的影响，很多员工希望从头开始《毁灭战士4》的开发，即使这意味着之前的努力全部白费。

这是一个姗姗来迟的项目重启决定，伴随着内部小组管理层的变更。士气在短期内得到提升，大家都很有参与的劲头，抛出了许多令人眼前一亮的点子。这期间，《毁灭战士4》小组还举行了一次由高级人员畅所欲言的大型会议。会上最具分量的建议当仁不让由卡马克提出，他当着所有人的面说了一句话：“‘毁灭战士’就等于两样东西：怪兽和霰弹枪。”仅这一句话，即宣告将“Call of Doom”扔进了废纸篓，至于它未来的方向还会不会变化，恐怕连id自己也不敢打包票。

就在《毁灭战士4》改弦易辙的同时，原《狂怒》开发小组已开始2代的项目规划，但由于第一部作品风评很差，ZeniMax高层决定开始更多地过问id的开发进程。在接下来几个月里，ZeniMax与id管理层进行了会晤，并直接叫停了《狂怒2》，连它的DLC计划也进行了大幅的缩减。ZeniMax在2012年提出了新的计划，决定彻底整改id工作室，暂停或取消所有其他项目，id上下所有人员全部投入《毁灭战士4》的开发，这也正符合ZeniMax集团一贯奉行的开发哲学，即旗下每个工作室一次只开发一个项目，从最老牌的贝塞斯达到最新收购的Machinegames、Tango，莫不如此。本来id可以例外，但《狂怒》的滑铁卢让ZeniMax找到了彻底掌控id的理由：既然我给了你们这么多机会，让你们同时进行多个项目，可到头来一头都没顾上，那好，你们就只搞一个项目吧。不仅是项目规划的大方向，ZeniMax甚至还直接介入了id的具体开发事务，其主管人员在某次碰头会中曾对id的领导说了这样一句话：“《毁灭战士4》可以也应该向《上古卷轴V》看齐，无论是在销量还是在文化影响上。”

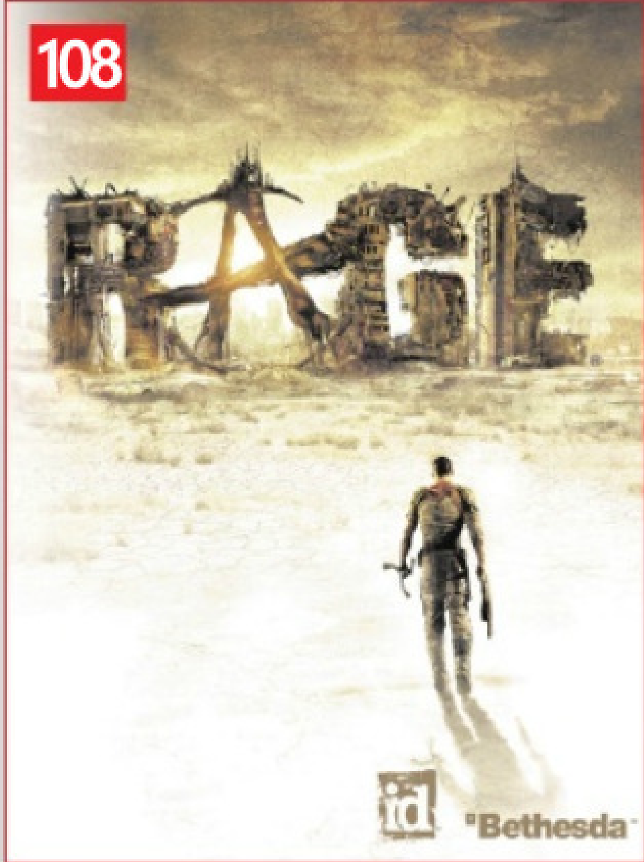
虽然《上古卷轴V》的成功足以证明贝塞斯达的那一套开发哲学确实行之有效，但是要将这一模式硬套在id身上，对于过往经历比贝塞斯达还要辉煌的id来说，显然是难以接受的。原本在id内部，《狂怒》小组和《毁灭战士4》小组的管理人员在就如何整合他们的小组上，就产生了激烈的权力斗争。id内部的小组尚且难以调和各自的开发文化，何况是id

105.“德军总部”的延期，让ZeniMax失去了在这个难得的新主机盛世之年露脸的机会
106.2012年初突然外流的一批《毁灭战士4》开发画面，展现出了id最初构想的颓废世界。什么？你说看到了CoD的影子？
107.老实说这批截图从画质上看真不算差，但人们总觉得凭id实力，一定还能做得更好
108.《狂怒》在销量和口碑上均不尽人意，让id遭到ZeniMax的冷处理，不仅《狂怒2》被叫停，连《毁灭战士4》也受到波及
109.id如今的混乱状况，造成大量元老级员工的离职，这其中包括id原任CEO和现任总裁Todd Hollenshead


105


106


107

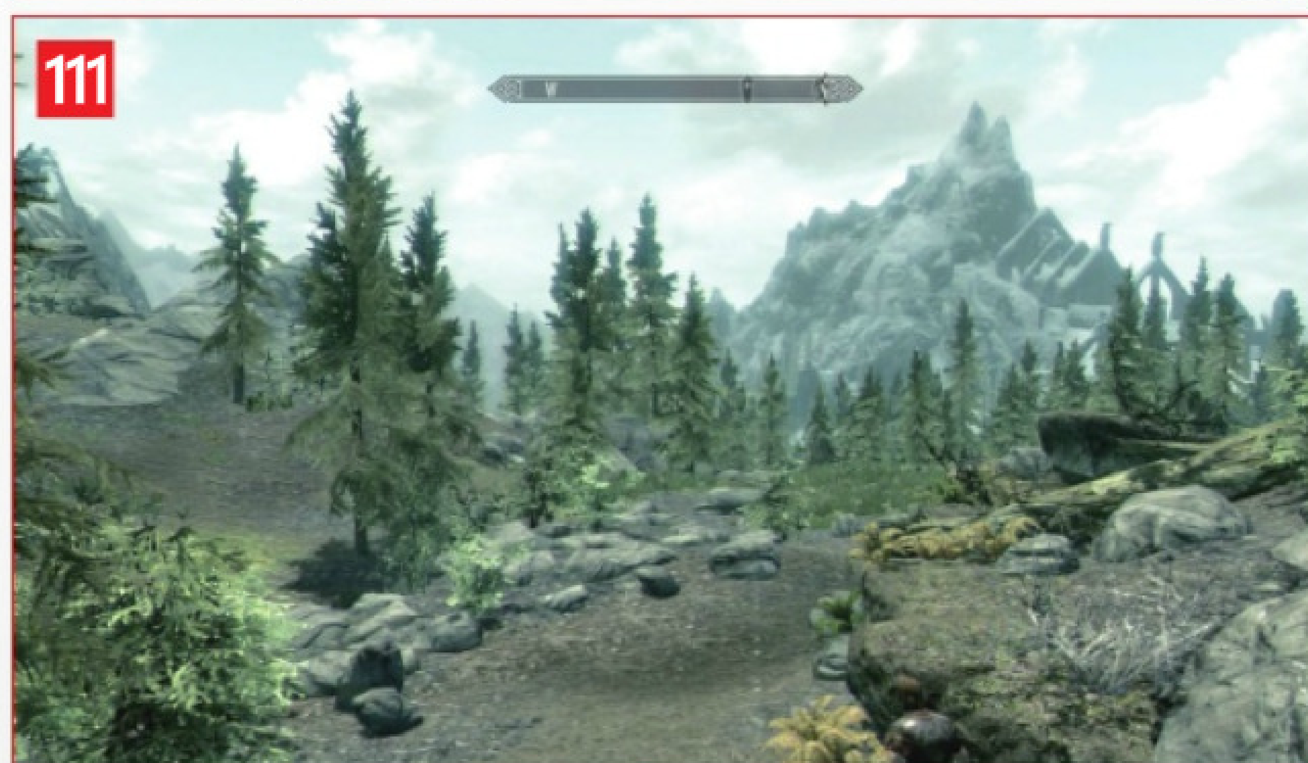


108



109







110.就连id的标志与象征卡马克，如今与母公司也到了貌合神离的地步。他本来是每年QuakeCon的核心人物，但在今年的QuakeCon上都不能谈论自己的新作，卡马克如何能安抚粉丝的心呢
111.让《毁灭战士4》在销量和影响上都达到《天际》的水准，只能是一厢情愿的想法
112.作为3D Realms的联合创始人，Scott Miller曾经也是业界叱咤风云的人物，如今的Scott Miller却像是堂吉诃德般沉浸在自己的幻想世界中

和贝塞斯达两个完全不同路的工作室之间的碰撞。

《毁灭战士4》的重启不仅是设计上的重启，也是技术上的重启。虽然并没有正式公布出来，但却是由一个新的小组采用新的代码重头开始进行开发。这一新代码是以《狂怒》代码为基础重新设计的，并且花了很多时间将“毁灭战士”的要素融入其中。然而id内部员工因为这一次重启而提升的士气并没有维持太久，游戏的开发再一次陷入了泥潭之中。重新树立的野心十足的生物设计，实际效果更适合出没于普通的花园之间。剧情再一次变得薄弱无力，连深夜科幻频道的标准都够不上，开发人员对公司和项目都缺乏归属感，直接导致大量人才流失甚至被炒，这其中最大牌的当属id总裁Todd Hollenshead。耐人寻味的是，此君以前一直是id的CEO，在ZeniMax接管公司后，换了个总裁（President）的头衔，似乎是在告诉大家：一个公司只能有一个CEO。

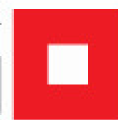
甚至就连最不可能离开的id象征人物卡马克，也几乎到了快要和公司说再见的边缘，就在不久之前，他正式加入了Oculus Rift团队，担任首席技术官（CTO）一职，随后又有多名员工追随而去。他将在Oculus公司驻达拉斯的新办公室上班。如果说出任这一新职本来就是卡马克的天性使然倒也罢了，因为了解卡马克的人都知道，他本来就对游戏以外的技术更感兴趣，比如发射火箭，相比之下，游戏开发不过是他的副业，VR技术才是他这号人物真正的用武之地。可偏偏贝塞斯达却在这个时候发表声明称，卡马克此举并不表明他要离开id，而是同时身兼两家公司的要职，其辟谣效果简直可想而知（哪怕你说他去Oculus是与新作联动有关也行啊），但是卡马克自己已经说得很清楚了——“My time division is Oculus over id”（我现在的时间分配上Oculus要多过id），似乎一点都不给老东家留面子。

卡马克的欲走还留并非无迹可循。本年度QuakeCon大会召开前夕，卡马克还抱着一丝希望询问过ZeniMax高层，自己可否在这次的基调演讲中谈谈《毁灭战士4》的开发近况，就算给急切以待的粉丝一个交代也好，却遭到了拒绝。QuakeCon原本是id的专属粉丝大会，现在却成了贝塞斯达的宣扬会场，喧宾夺主先且不论，id自己的东西反而不能讲，这叫卡马克心里怎么想。

回到《毁灭战士4》上来，卡马克和id（当然也包括贝塞斯达在内的其他工作室）只能用他们最惯常说的一句话“游戏将在它完工时面世”来搪塞，但是就现阶段而言，也就是在项目公布6年后，《毁灭战士4》依然离“完工”还差得好远，id能拿出手的只是几个平庸的关卡。糟糕的管理，糟糕的组织，仍然模糊的设计方向，一团糟的开发进展，让ZeniMax对id下达了最后通牒：要么拿出切实的开发成果，要么就等着关门。即便保留id这块牌子，也要清理门户重组，彻底转型为技术工坊，专门负责id Tech引擎的技术研发，并为ZeniMax旗下其他使用id引擎的工作室提供技术援助。

《掠食2》肥皂剧上篇：Human Head

如果说“游戏将在完工时面世”是开发者说得最多的一句话，那么身为发行商的ZeniMax说得最多的，肯定是每次宣布延期都要用到的理由：“游戏开发品质未达到预期，需要更多时间打磨。”仅在过去这一年里，它就至少说了3次，除了之前提到的《德军总部》和《毁灭战士4》，再有就是来自



第三方小组Human Head Studios的《掠食2》。

巧合的是，《掠食2》的开发进程居然与《毁灭战士4》惊人相似，它也是早在5年前就已初次公布，换句话说，两者最初都不干ZeniMax什么事，都属于各自公司创始人的私有财产（《毁灭战士4》属于卡马克，《掠食2》则属于3D Realms的Scott Miller），两者一开始的发展方向都在ZeniMax介入后发生了180度的大转变，最终两者都吞下了因为过早公布而埋下的苦果，并且至今都还看不到爬出泥潭的希望。

唯一不同的是《毁灭战士4》还未得到官方正式公布，《掠食2》则属于已公布的作品，而且其原始的IP产权属于Radar Group——不要觉得这个名字陌生，它其实就是Scott Miller与人合伙创建的一家游戏公司。我们知道3D Realms这公司由于《掠食》和《永远的毁灭公爵》这两个超级跳票之王被折磨得痛不欲生，实则早就丧失了实质的游戏开发能力，基本名存实亡。看看业界其他开发同行，如有遇到这种情况，为了继续在游戏界混，往往会成立一家新的公司，也就是换个壳来还魂。不过这个Radar Group既不是发行商也不是开发组，而是一个负责IP品牌建立和相关授权的公司。它会与那些有实力的独立开发组合作，联手开发原创IP，并为其提供项目初始启动资金。IP的所有权为Rader Group和实体开发组共有，其性质有点类似于3D Realms当初参与创建的Gathering of Developers。《掠食》作为3D Realms的品牌（2K当初只负责发行），自然也是Rader的重要资产，甚至是其唯一的资产，因为没有任何资料表明它曾经与哪家外部工作室建立过合作关系，前些时好不容易弄出一点声响，打算搞集资的项目《Earth No More》，也是很快就没了下文。只能说，Scott还沉浸在他自己那些“凭一己之力拯救业界”的梦想之中（看看Miller在Radar担任的头衔吧，首席创意总监）。

3D Realms自己显然是再没有能力开发《掠食2》了，于是他仍旧找到了《掠食》的开发商Human Head代劳。为此Miller还专门参加了在Human Head内部举行的为期两天的头脑风暴会议。这次会议完全由Human Head主导，提出了很多不错的点子。这个时候的Human Head还是羽扇纶巾、意气风发，打算将原作的“传送门”设定（不要以为传送门只是Valve的专利）确立为二代的核心机制。如果不是因为长达11年的开发周期影响了一代的声誉，《掠食》原本会更加有名，因为它身上藏有很多独特的要素，Human Head决意将这一切在续作中发扬光大。

然而这个一开始确立的大方向很快就在贝塞斯达买下《掠食2》的版权后发生了根本性的转变。首先是主角换了，原作的主角Tommy换成了赏金猎手Killian Samuels，从这名字就透露出一股嗜杀的味道。而游戏原本的基调是着力表现人类在异形面前软弱无力、待宰羔羊的形象，这也正是“Prey”这个标题的真实含义。而现在两者之间猎物和猎手的关系完全颠倒了过来。显然，这样的转变更符合普通大众口味，商业需求再次成为左右游戏开发进程的决定因素。

不仅是剧情设定，连原作的传送门、线性走廊、经典的FPS射击风格都被淡化甚至舍弃，而是加入了开放式的Hub世界架构和第一人称掩体系统，主角Samuels甚至还自带跑酷技能。不过Human Head的硬实力摆在那里，它在2011年的E3展上拿出了一部技惊四座的Demo。看过这次《掠食2》演示的人们，大概都不会忘记它那震撼的效果，以至于后来人们总会问这样一个问题，你既然连《恶魔熔炉》和《边缘战士》（Brink）这样的项目都能通过，为何单单容不下一个《掠食2》。

因为事情没有人们想象的那么简单，这其中暗藏着更大的玄机。就在《掠食2》于2011年E3展上成功初演之后，ZeniMax原本很是满意Human Head的工作，承诺再给其半年到一年的时间，对游戏进行彻底的完善，并预定于2012年上市。但没过多久，ZeniMax却开始减少投入，并动辄以驳回开发阶段里程碑（Milestone）来干涉游戏的进程。它再一次要求Human Head对游戏进行大幅度的修改，却又不肯给予之前承诺的更多时间。由于这一口头承诺并没有写入双方的合同里，因此ZeniMax也就没有义务履行这一承诺。同时，合同里还有一个死规定，Human Head在合同有效期内只允许开发《掠食2》这一款游戏。为了填补时间空白，维持公司的正常运转，而又不至于违反合同规定。Human Head只好帮其他公司打些下手，协助了《生化震撼——无限》和《反抗》等作品的开发。此外，ZeniMax还突然关心起Human Head的项目规划和所使用的开发工具和技术。可是要满足《掠食2》的改进要求，Human Head还需要更多的资金和时间。

于是，冲突爆发了，Human Head要求ZeniMax提供更多的时间和资金，而ZeniMax却要求Human Head履行现有的合同要求，即必须达到其规定的品质要求。这个时候，ZeniMax简直是把Human Head逼到了墙角落里，原来它的真实目的是打算趁此“良机”，以低价强行收购Human Head。因为Human Head对于ZeniMax的最大吸引力在于，它是当前为数不多能够熟练掌握和改良id引擎技术的工作室之一，这对ZeniMax有着战略性的意义，至于《掠食2》的吸引力，倒在其次了。没想到的是，Human Head却誓死不从，这一方面是因为让快要榨干自己血汗的对方收购自己从感情上接受不了，另一方面是在于一旦签订了卖身契，就彻底堵死了Human Head与其他发行商的合作可能，而它更希望拥有第三方的创作自由。

由于Human Head坚决不肯委身于ZeniMax，加上前文所述的合同纠纷，《掠食2》的开发遂于2011年11月份彻底停止。在之后的几个月里，ZeniMax与Human Head之间仍有零星的沟通，但是这样的对话却是单方面的，Human Head仍对完成开发抱有一丝希望，可这时ZeniMax在看到收购Human Head无望后，又有了新的打算，它在等待双方的合同自行终结，这样《掠食2》的版权到时就自然而然地回到了自己手中（版权毕竟是由ZeniMax花钱买下的），至于Human Head，也终于能摆脱只能开发一部作品的束缚，据说，它现在已经与一家新的发行商签订了一款新的开放式游戏的开发合同。

《掠食2》肥皂剧下篇：Arakane

如果说《毁灭战士4》的难产主要还是出于id内部的混乱，那么围绕《掠食2》的种种纷争简直可以说是一部充满了阴谋阳谋的肥皂剧，而以上才是由Human Head唱主角的上半部分，接下来好戏才真正上演，主角则换成了ZeniMax手下的另一名干将。原来，据说ZeniMax眼看与Human Head闹僵和

解无望，便背着后者将《掠食2》的开发权移交给了Arkane驻奥斯汀的分部，而且这一瞒便是一年多。不过Arkane Austin并不愿意当二道贩子，还是贝塞斯达好说歹说，花了数月的时间才说服Arkane接手这一项目。为了鼓动开发人员的干劲，公司高层告诉大家忘记《掠食2》这个名字，而把它当作神作系列“系统震撼”的新作来对待。做如此改动不仅是因为两家工作室风格上的差异所致，还在于Human Head使用的是它自己的魔改版id Tech引擎，这也是支持开放式游戏方式的唯一版本，而Arkane只有虚幻引擎的使用经验。何况已彻底闹翻的Human Head大概也不会把源代码交给对方，即使交了出来，Human Head肯定也不情愿为Arkane提供任何后续技术支持，因此对Arkane而言，与其接着Human Head的版本开发，还不如砸碎一切，从头开始，而这一切意味着最终成品恐怕得到2016年才能问世。

面对如此绘声绘色的传言，ZeniMax出于维护自身形象的考虑，必然会再一次出面辟谣，放出了《掠食2》仍由Human Head开发，而Arkane当前则在开发自身秘密项目的外交辞令，以堵悠悠之口。然而就在这一官方声明发布还不到两天时间，又爆出了更为确凿的内幕消息，而且这一内幕居然来自Arkane内部员工发送给某知名网站的电子邮件。信中言之凿凿地写道：“Austin已获准开发自主项目，但鉴于新IP的风险较大，小组上下经过反复讨论后一致决定接手《掠食2》，而且会把它当作《系统震撼3》的精神续作来对待。这一年对Arkane来说既繁忙又有趣：一边在继续设计新作，一边在增大公司规模，而且一年里同时上马了两个项目。”

有趣的是，在这封信息量惊人的邮件中，出现了一个小小的笔误，作者本应该把《掠食2》写为《系统震撼2》的精神续作，而他心里一定在不停地默念“掠食2=系统震撼3”，下笔时不小心给搞混了，这个很容易理解的笔误倒为本邮件平添了几分真实可信的色彩。

不过在保密协议无处不在、口风甚严的开发业界，会流出这么一封开发小组内部员工的邮件，还是颇有几分蹊跷，如果不系伪造，那么就有两个理由，一是这封信本来就由ZeniMax高层授意，为目前还被掩盖的事实打一剂预防针，二则是Arkane内部有人故意想拆ZeniMax的台。可Arkane由于《声名狼藉》（Dishonored）的成功在ZeniMax内部的地位还是蛮高的（下辖两个开发部门），没道理与其对着干，难道说它也与母公司有不对付的地方？随着内幕的进一步挖掘与公开，我们看到了一个似曾相识的剧本。

Arkane最初是以独立厂商的身份开发《声名狼藉》的，而身为发行商的ZeniMax则在开发初期，三番五次以品质不达标为由连续打回游戏的阶段里程碑版本，以此克扣在每一阶段应支付的费用，这让Arkane一度连工资都发不出来，必将面临人员流失甚至最终倒闭的危险，这时，ZeniMax又适时地站了出来，为其筹集贷款，扶它度过了这一难关。

由于ZeniMax之前多次否决《声名狼藉》的阶段里程碑版本，项目的进度大大地落后了，ZeniMax不相信Arkane还能达到最初承诺的品质，于是开始对Arkane能否顺利完成项目

113.在ZeniMax介入后，《掠食2》最显著的变化便是这位新主角Killian Samuels，他不仅自带跑酷技能，还完成了从猎物到猎手的华丽转身
114.手中开发的是《掠食2》，心中想的却是《系统震撼3》，这样真的就能增加Arkane员工的动力么？
115.在最近这段流言四起的多事之秋，贝塞斯达官方发言人Pete Hines无疑成了最忙的人，为了各种辟谣而疲于奔命，只可惜按下葫芦起了瓢
116.从《掠食2》最新截图上的HUD界面可以看出，该作品的完成度已经很高了，如果取消的话只能说可惜了
117.《掠食2》在2011年E3展上的初演给人留下了深刻的印象，人们不禁要问，既然连《恶魔熔炉》都能通过，为何单单容不下一个《掠食2》


113

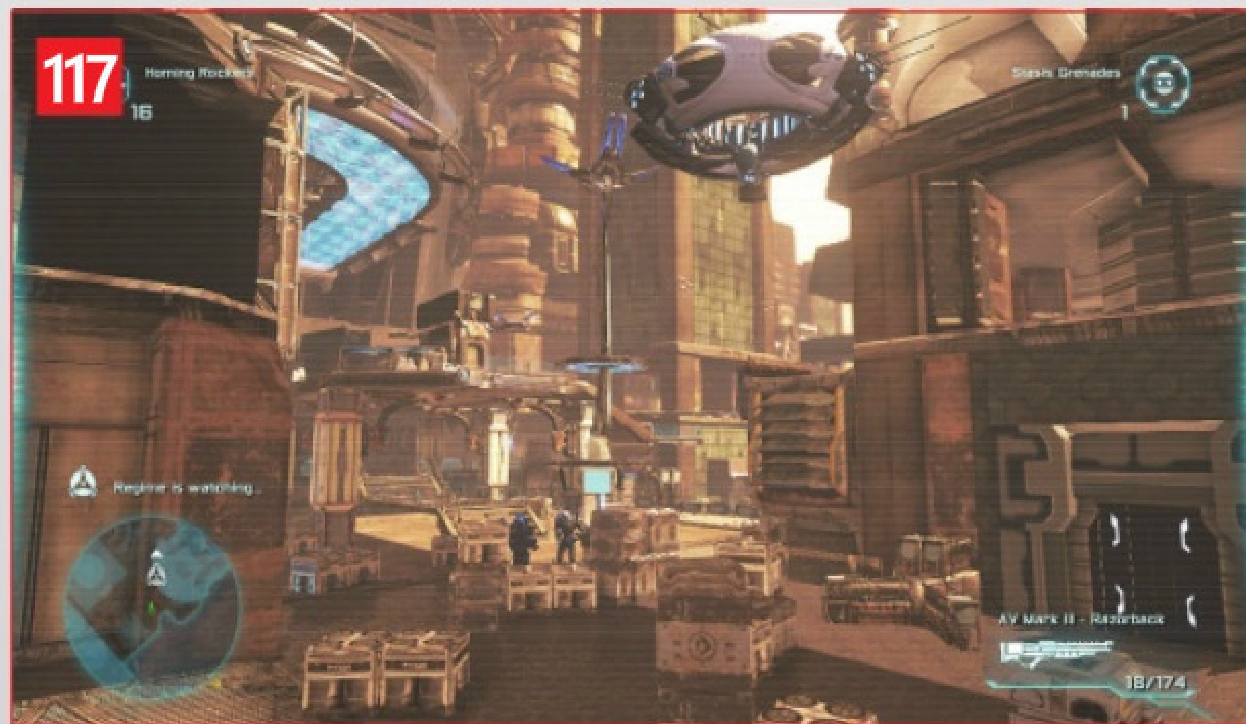

114

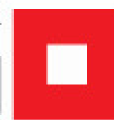


115



116


117



表达出严重的关切。即使他们之前曾为Arkane雪中送炭，但现在却给它下了最后通牒：要么偿还贷款，要么就卖掉工作室，当然是以非常低廉的价格。如果Arkane这两条路都不选择，ZeniMax就会以延误进度这一违反合同的罪名将Arkane送上法庭，即使人们都知道Arkane是因为ZeniMax故意从中作梗而误了工期，但这显然是个谁说谁有理的两可之辞，很难左右法官的判决。面对一场几乎必输的官司，Arkane只能很不情愿地将自己卖给了ZeniMax。

ZeniMax就是用这同一个招数先后对付两家工作室，只不过前一个屈服了，后一个却死活不肯就范。项目的阶段里程碑本是开发界内部的一个术语，意指整个游戏开发过程会被分为若干个阶段，发行商会针对每一个阶段设立一个具体的目标，要求开发者必须做到一个什么程度，如果达到了该阶段的要求，发行商就会继续投资，否则会按照合同追究开发商的责任。这算是一项上不了台面的行业潜规则，几乎很少见于媒体报端，其他发行商当然也会在这上面做文章，但能将这一招玩得如此驾轻就熟的，恐怕也只有ZeniMax，这显然得益于公司主席兼CEO罗伯特·阿尔特曼律师出身的背景，自然懂得如何利用合同的条款来暗设机关，从中获取最大的利益。而且不仅是之前已提到的Arkane和Human Head，之前与其合作的Splash Damage和inXile也都曾着了它的道，也许正是因为这种不光彩的手段让ZeniMax名声在外，导致其最近两年的第三方合同锐减。

结语

在如何处理协调与内外开发小组的合作关系上，ZeniMax显然还有很多东西要学。一味的高压政策与铁腕统治，只能引起下边的强烈反弹。和EA、动视这样的老牌厂商相比，ZeniMax还只算是发行行业的新手，当初（2010年左右），ZeniMax怀揣着一笔据说高达数亿美元的巨款满世界搜罗开发才俊与收购对象时，总会不自然地以贝塞斯达为标杆，特别是董事会成员，想当然地以为能够轻松挖掘到像“辐射”或“上古卷轴”这样的金矿，然而现实却是残酷的，并不是每家工作室都能拥有这般实力。其实就连贝塞斯达本身的成功也不是偶然的，作为一家早在上世纪80年代中期就已创立的老牌工作室，它能够在当初位居“创世纪”“巫术”“魔法门”三大美式RPG之后忝列第四的位置一路走到现在，不仅活得最久，甚至还越活越滋润，自有其过人之处！事实上，在今日贝塞斯达的身上，依然保留了许多生于那个电脑游戏黄金时代（特别是上世纪90年代）的开发者所特有的风骨，比如注重单机体验、不搞副业、宁可延期也绝不赶工、数年磨一剑，不像某些同行那样一年一作透支品牌、甚至还有松垮的QA，这一切与当今主流格格不入的开发做派，铸就了其他工作室难以复制的成功。而这也暗含ZeniMax之所以将今年唯一大作“德军总部”延期的另一个潜在原因，就是避开年底的大作狂潮。除了贝塞斯达本社的作品外，ZeniMax居然再找不到一个在年底旺季能打的。

现在回过头来审视ZeniMax当初的收购政策，在相隔不到一年的短短时间内，就连续吸纳了Arkane、Tango、MachineGames三家工作室，是不是有些膨胀过快了？ZeniMax非但没找到第二个贝塞斯达，反而将混乱的项目管理暴露无遗。从2011年一口气推出《恶魔熔炉》《狂怒》《上古卷轴V——天际》《边缘战士》等4部作品，到2012年就出品了《声名狼藉》这一作，再到2013年的零作，这对拥有5家3A级单机工作室的大厂来说实在是难以接受的。只能说，凭ZeniMax贫弱的管理能力，还难以驾驭一个如此庞大的核心游戏开发集团，要知道，就连EA也只敢保留3个核心游戏开发部门，旗下分部多如育碧者，其实现在也就依靠蒙特利尔（Montreal）、多伦多（Torento）、蒙彼利埃（Montpellier）三大主力。而ZeniMax旗下的5个部门，除了贝塞斯达之外，其余4个（再加上Human Head这个潜在的收购对象）在实力上并无实质性的差别。然而相对有限的资金，意味着ZeniMax在资源的投入上，必然会有所侧重，而没有受到倾斜的人自然会心里不快。既然做不到一视同仁，那么，对内安抚人心、对外重塑公众形象就成了ZeniMax的当务之急，不要再让辟谣成为一种习惯。

单机堡垒

不论是《上古卷轴V——天际》《声名狼藉》《邪恶深处》还是《德军总部——新秩序》，这些作品都没有联机模式，专注于单机内容。EA、Ubisoft等公司近年纷纷转向网战，宣称“以后不会再制作纯单机游戏”，贝塞斯达的思想在今天的大环境下显得尤为独特。集团的高层相信，单机拥有网战和网游所无法替代的价值，只要开发者能提供丰富的内容，玩家依然会买账。《天际》卖出超过1500万，在高清游戏市场，只有《横行霸道》和《使命召唤》的单作销量达到过这一级别。《天际》的热卖，证明纯单人游戏依然有广泛的群众基础。

ZeniMax资产合计超过10亿美元，不过迄今为止，集团依然是一家私营企业，主要靠罗伯特·阿尔特曼吸引的投资进行扩张。因为没有公开上市，他们无需担心游戏的延期会影响股价，阿尔特曼曾表示，ZeniMax不会像EA那样一年发行十几款新作，他奉行少而精的战略。托德·霍华德则认为，对主视角游戏的多样化诠释是集团的最大特色，Bethesda、id、Arkane、MachineGames的作品或侧重动作、或侧重射击，但它们都为玩家展示了第一人称视角与各种类型融合碰撞出的火花，这些精彩创意正是集团的核心价值，对代入感的追求也与公司创始人克里斯多夫·韦弗倡导的虚拟现实概念越来越接近。待Oculus Rift等3D体感设备普及后，贝塞斯达旗下的作品将有望为玩家带来终极的游戏体验。ZeniMax对于网游并非毫不动心，开发多时的《上古卷轴在线》将于2014年投入运营，但这部作品与单机版的团队并无关系，不会影响《辐射4》的开发。在这个浮躁的时代，贝塞斯达集团有望成为单机大作的堡垒，为广大玩家继续提供充满深度的经典。P

少年，开始冒险吧！

策划/本刊编辑部

执笔/神之轮回、cOMMANDO、小明斯基、死星战将

不可思议的世界 EQ系列之简史

本节撰稿/神之轮回

对忠实的“脑残粉”来说，有这么一款游戏，它不仅仅是一款普通的网络游戏，更像是一段在年老之后总是在嘴边念叨的回忆，更像是一场在另一个世界荡气回肠的真实冒险。

在开始回忆点点滴滴之前，我希望先借用一下《魔兽世界》头顶的那道神奇光环。没错，从某种程度上说，《魔兽世界》用它庞大的市场占有率、印钞机般的利润以及游戏界超高的流行指数，定义了今时今日的3D MMORPG框架。这些其实都不是什么坏事，事实上，我们还要感谢暴雪，《魔兽世界》的成功给整个欧美网游市场注入了一支强心针。每个人都像打了鸡血一样，商家也好，玩家也好。但包括暴雪自己也知道，《魔兽世界》一路走来，并不孤单，而且它也不是第一个吃螃蟹的。在《魔兽世界》统治的时代之前，欧美网游市场属于另一位霸主，它便是索尼在线娱乐（Sony Online Entertainment，SOE）旗下的《无尽的任务》（EverQuest，以下简称为EQ）。

今年是EQ上线14周年，和许多长寿的欧美网络游戏一样，EQ和它的续作《无尽的任务Ⅱ》（EverQuest II，以下简称为EQ2）还在欧美地区顺利运营。SOE希望在这个基础上尝试一些新鲜感，以及回到蓬勃发展的网络游戏的中心地带，所以他们在不久前首次披露了EQ系列的续作《无尽的任务Next》（EverQuest Next，以下简称为EQN）的详细内容。

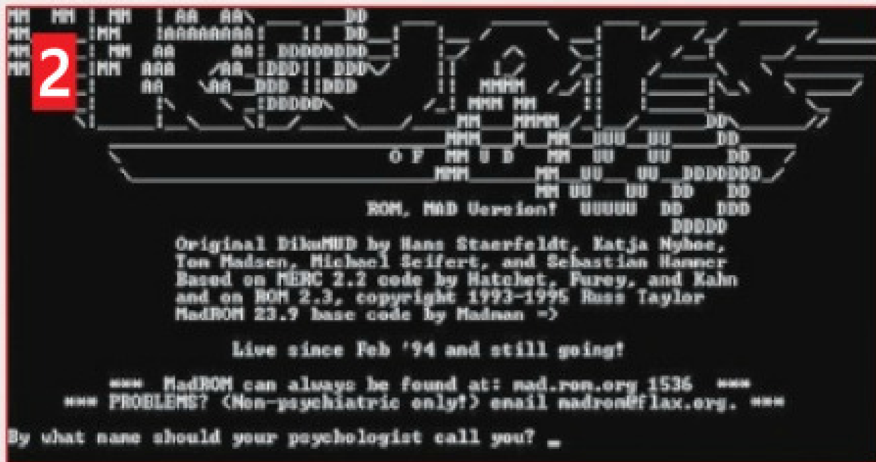
大家即将看到的并不是一个巨细无遗的EQ系列回顾史，在中旬刊连载的《欧美网游开发秘辛》中已经描述了很多EQ开发的幕后细节，你将要看到只是从游戏本身和玩家角度对EQ系列的回忆和展望。我希望老玩家们从中找到久违的笑点，希望新玩家成为勇敢的少年，加入这场疯狂的冒险！

网络游戏的“未来”

早在1996年，美国索尼交互工作室（SISA）总裁John Smedley计划开发一款建立在流行的文字MUD基础上的3D图像网络游戏。他找来了Brad McQuaid、Steve Clover、Bill Trost、Geoffrey Zatkin以及Milo D. Cooper等人，希望凭借他们在早期制作MUD（文字网络游戏，如DikuMUD和TorilMUD）、《无冬之夜》（Neverwinter Nights，1991年的网游）和《子午线59》（Meridian 59）得来的经验开发一款全新的网络游戏，也就是日后的EQ。

用今天的眼光看EQ，它的诸多特色已经算不上有什么特点了，然而回溯到上世纪90年代中期，那时的MMORPG还停留在MUD的原始状态。在MMO的开山之作——《子午线59》面世仅仅一年之后，John Smedley就已经希望利用







1.今年3月，EQ迎来14周年庆时的纪念Logo。在EQ中一天等于现实中的72分钟，也就是说，在1999年3月16日游戏发布时创建的角色14年后已经280岁了
2.早期的DikuMUD，最终问世的EQ带给早期MUD玩家的震撼是发自内心的
3.位于美国圣地亚哥的SOE总部。SOE正式成立于1995年夏天，主要负责开发以及代理网络游戏



4.即使你完全不了解EQ是什么，看到这些油画风格的原画也会对它燃起强烈的好奇心

DikuMUD的规则，结合以DnD为代表的美式RPG游戏的框架，畅想图形化MMO的未来。Smedley认为EQ应该具有的特色，包括可以与图形RPG相媲美的声光表现、深厚的文化底蕴、独特的美术风格和能够迅速培养用户粘性的系统。为此，他也是以最顶级的标准来招兵买马。两位主程序师——Brad McQuaid和Steve Clover来自于单人RPG游戏《战巫》（Warwizard）的团队，前者日后成为了EQ系列的执行制作人。世界观的规划和主要角色的设定，由奇幻小说作家Bill Trost完成，整个诺拉斯大陆（Norrath）的一草一木、风土人情，均来自于他的手笔。Geoffrey Zatkin是魔法与装备系统的总设计师，甚至连游戏的人设、海报与插画，也有由Milo Cooper领衔的美术团队专门负责（详尽开发秘辛参见《大众软件》2013年8月中、9月中）。

SISA后经整合更名为989 Studios，再之后，负责开发EQ的小组脱离989 Studios成立了Verant Interactive工作室，它最终被SOE收购。这款游戏最终在1999年3月16日正式上市，2003年初由育碧软件代理、汉化后在国内运营，我们一般称之为CEQ。

“不可思议”的设定

如果EQ出现在以“杀怪”“升级”“刷副本”“打战场”为关键字的今日之MMORPG市场，那么有一点可以肯定——大众断然不可能接受这样的硬派作品。但在1999年游戏发售的时候，情况是大相径庭的，大凡能够在文字MUD的世界中乐在其中的人，都是RPG的硬核玩家，他们中没有人能够抵挡得了这款开创性作品的魅力。临近1999年底的时候，EQ已经完全抢过了《网络创世纪》（Ultima Online）的风头，当年有超过25万新玩家加入。这样井喷式的用户增长速度，直到2001年中期才有所“缓解”。

EQ提供了人类、博学者、野蛮人、高等精灵、木精灵、黑暗精灵、半精灵、矮人、洞穴巨人、侏儒、猫人、蜥蜴人、蛙人、巨魔等多个种族，同时玩家可以选择战士、黑暗骑士、圣堂骑士、牧师、巫师、魔法师、幻术师、亡灵法师、萨满、驯兽师、游侠、诗人、德鲁伊、盗贼、武道家等多个职业。如此数量的种族和职业，就算放到现在的网游中，依然可以称为“庞杂”。

EQ彻底传承和肯定了“铁三角”职业体系，主坦克、主治疗、主伤害的作用无以伦比，如果你希望打怪顺利，能承担这3种角色的职业非常有限，战士、牧师、巫师是最好的选择。这是一个好坏难评的设定。由于EQ极为强调组队，所以玩家经常会面临因为没有铁三角而组不到队的情况。在EQ中后期，随着玩家装备的提升和一些系统的修改，这种情况有所改善，不过限制依然明显。但是同时，也正是因为这种设定，极大加强了玩家的交互。

如果玩家在EQ之前没有玩过DnD类的游戏，肯定会对EQ中法系职业如此细致的分类感到好奇。比如幻术师，尽管不能抗、不能加也不太能打，但却拥有瞩目的辅助能力——加快法系职业恢复Mana的速度以及控制、魅惑怪物。再比如萨满，虽然也有治疗能力，但远不如牧师专业，不过如果队伍里存在以敏捷著称的游侠、盗贼或者武道家，配合上萨满独有的看起来脏兮兮的Buff，便会形成一个可怕的“绞肉机”。

诗人和德鲁伊是典型的万金油职业，什么都能干，但什么也干不精，这对选择这两种职业的玩家的确会造成一些困扰。但诗人在一场大型Raid中的作用异常明显，德鲁伊的专有Buff也是无人替代，还能通过传送玩家结下无数善缘。

武道家拥有最娴熟的假死技能，是最佳的拉怪职业，而拉怪在EQ中绝对是一门学问……可以说，一个优秀的武道家非常容易加入顶级公会。而唯一拥有Solo能力的亡灵法师尽管有些另类，但当你挂掉后又找不到尸体时，会因为拥有一个亡灵法师朋友感到庆幸。

暗黑骑士的“残害之触”可以打掉敌人大量HP，圣堂骑士的“神圣之手”可以恢复队友大量HP，都是在意外频发的

冒险中的“救场”技能，但为了追求真实，这两大“神技”的CD时间是现实时间24小时……

不能说EQ的职业设定“平衡”，但也绝称不上有“鸡肋”职业，尽管有所谓“最佳配置”，但也不代表“其它配置”就无法游戏。而多样的职业，却在营造“世界感”上发挥了举足轻重的作用。一个世界不可能只有战士、法师、牧师对不对？

之所以EQ的遗老遗少总是对这款游戏念念不忘，便是因为在EQ中玩家是在真正地冒险，不小心发现的隐藏任务、战战兢兢的地城探索以及无数突如其来的死亡。EQ中因为死亡带来的惩罚是迄今为止MMORPG中前无古人，后……暂时无来者的。没有接触过它的玩家，很难想像一个披坚执锐的战士连出去隔壁村庄接个小任务，都要拉上一个牧师陪着……

早期EQ画面放现在绝对“惨不忍睹”，不过想象一下在当年3D游戏还没普及的时代，在一个支持3D图形加速的大型多人在线游戏里，你以第一人称视角来到一个类似《指环王》《龙枪》《黑暗精灵三部曲》的架空奇幻世界里，在一个处处散发着“真实”味道的世界里，与其他和你一样充满好奇的玩家互动、冒险、收获……这就是EQ的魅力。

除去上面简略提到的，EQ还拥有许多在当时算得上是不可思议的游戏设定，比如：

种族跟可玩职业不能随意搭配（黑暗精灵不能当圣骑士，巨魔不能成为巫师）；

每个种族都有各自专属的出生地；

可以攻击包括己方在内的任意NPC；

从高处掉下会摔死，在水里会淹死；

怪物不会显示详细属性（如等级、血量），需要玩家手动鉴定；

游戏大部分的地区都需要组队前往，没有队伍就是找死；

有负重概念，太重会走不动；

有进食、喝水概念；

喝酒会喝醉（画面旋转变模糊）；

由于第一人称视角，很多时候你看不到背后的情况；

阵营关系系统，当你跟某阵营敌对时，他们会主动攻击你，反之你可能从他们那里接到任务。

这还不够，来自怪物的威胁，与随时都要面临的生活压力相比，简直就是微不足道。EQ前期很大一部分困难在于如何活下去，一个白手起家的新手，很可能需要去敌对城市的附近讨生活（因为不同种族适合的职业不同，比如你是个黑暗精灵，很可能会发现你的身边除了亡灵，还是亡灵，这时













5.《无尽的任务》的游戏全地图，游戏里当然不提供，随游戏精装版赠送（还是布制的）
6.人类出生在自由港，你的探索从1级开始……
7.面对形状怪异、力量强大的神域敌人，你是否曾经心生恐惧？
8.德鲁伊风筝Solo，德鲁伊是典型的万金油职业
9.牧师史诗武器任务的其中一步——击杀左德克·雷格飞
10.市集，玩家落脚交易的地方

候你就不得不展开跨越半个大陆的长途旅行了）。EQ中不少魔法和技能都是为了生活而不是战斗服务的，比如法师可以召唤面包，游侠可以在野外找到食物，这个时候战士就只能蹲在墙角饿肚子了。

对那些“天生的冒险家”而言，纵然你的装备和能力能够应付突发状况，依然会面临着强大的压力——它们并非完全来自于对死亡的恐惧，而是堪称恶劣的生存条件。游戏开始提供给玩家的资料很少，绝大部分的游戏内容需要自己探索。第一次进入游戏，因为没有内置地图，也没有方向指示，你甚至不知怎样走到城外，更不用说打怪物了；终于辛苦走到城门口，看见老鼠一只，上前攻击，反被老鼠两三下咬死；你在地图频道看到其它玩家聊天提到小鬼念珠任务，了解详情，翻遍半个城镇，找到那名该死的任务NPC，却发现他头上既无感叹号，也没有问号，应该怎样接任务？琢磨了半天，按下键盘上的H：“你好，NPC。”NPC：“你好，听说了附近的小鬼据点吧，有件[事情]我要拜托你一下？”我输入：“什么事情？”NPC：“……”

这便是EQ独特的“关键字任务”系统。

仇恨系统

既然说到EQ的怪物，那就不能不提及怪物的仇恨系统。

这个设定大幅提升了游戏的整体难度。其实很简单，任何在怪物仇恨范围里的玩家都会出现在怪物的仇恨列表里。换句话说，无论你是否有攻击或协助攻击怪物，怪物都会攻击你。EQ里著名的“火车”因此而诞生。准确地说，应该是“怪物火车”，通常发生在地城里，举个例子：某个在地城深处蹲点的队伍因为战士拉怪失误导致了牧师的死亡。缺少了奶妈也无群撤魔法的队伍开始往地城入口逃命。逃命的过程中顺带把一路上的其它怪物都吸引到一起，从而形成“火车”。而这时如果在地城出口有其它玩家在休整或等待组队时，就会发生无辜玩家被怪物火车狂殴致死的悲剧——后来你在《魔兽世界》里一定见过类似的情景。

为什么“火车”会让玩家闻风丧胆？因为EQ的死亡惩罚设定！EQ的死亡惩罚是游戏高难度的一个关键因素。每当玩家角色死亡会被传送回重生点，而尸体（包括你身上所有的装备、背包等）则保留在原地。这就意味着你需要赤裸地回到你刚才挂掉的地方去捡尸体。我们统称这为跑尸（CR）。你可以想象一下，如果是在地城深处又没有其它玩家帮忙的话，这几乎就是不可能的任务。而尸体又是会过期消失的，这就意味着你会失去身上所有的装备、物品、钱财。当然，这种情况还是属于极少数。大部分情况下，附近都会有其它玩家，特别是牧师，牧师可以复活尸体，也就是把玩家直接召唤回尸体旁边。最糟糕的情况是实在没办法回到尸体附近，那就只好找亡灵法师让他们帮忙召唤尸体了。

看到这里，有很多朋友会问“那你为什么会玩下去？”其实很简单，当你在EQ里花上一定时间后，你会发现你并不单单被游戏设定所吸引，更重要的是，在这虚拟世界里还有跟你一起互动的其他玩家！

“真实的”虚拟世界

不管出于有意还是无意，SOE不只是开发了一款网络游戏，而是让EQ逐渐演变为一个社区，一个虚拟社区，又或者是一个“真实的”虚拟世界。

EQ的游戏节奏比现今的MMORPG都要慢。不仅如此，升级更慢，当时从1级到满级是要花上好几个月的时间，现在的网游一般几天就满级了；当你组队蹲点的时候，拉怪休息的途中，你有大把大把的时间跟其它玩家聊天，相互交流。现在的网游？上线，点开组队系统，然后立马就可以进副本了。EQ则刚好相反，要想到达目的地，你得穿过好几个地图，没有传送点，也没有坐骑。在穿越的过程中，你可能会遇到有趣的事情，你可能会帮助其它玩家或者需要其它玩家帮助（如帮忙跑尸）。当你到达目的地后，你可能要花上一段时间才能组上队伍（特别是在热门区域这种情况十分普遍）；有的时候你甚至花上数小时也组不上队。更多的时候你会组上队伍，杀一段时间后，队伍出现问题，要么是队友下线而需要跑回地城出口补充队员，补充完后发现蹲点被其它队伍占了；又或者是队伍杀了一段时间出错，团灭，要来回跑尸。

公会也是EQ社区一个非常重要的组成部分。一些比较有名的Raid公会，如Veeshan服务器的Fires of Heaven、The Nameless服务器的Legacy of Steel，两大公会的会长都是暴雪负责开发WoW的骨干。CEQ（国服）也不例外，WoW中著名的几个公会就是从CEQ过来的，星辰、零界等都将EQ的很多理念带到WoW中的Raid、公会管理等方面。此外，由于游戏所有地图都是开放式的（非副本），造成了每个服务器都有其社区文化。继续拿Raid来举例子：有的服务器强调先到先击杀的法则；有的服务器则采用公会之间的协商，Boss这周属于我击杀，下一周属于你击杀。

正是这么一个社区，造就了EQ的历史。是的，现在的EQ跟当年的EQ有着天渊之别。但有一点是可以肯定的，它的社区从根本上来说并没有改变过，只是显得更为成熟了。20部资料片，它还不断地缔造着历史。

除了EQ、EQ2和未来的EQN这款续作外，EQ系列还有很多衍生作品，比如《无尽的任务在线冒险》（EverQuest Online Adventures），一款在PS2平台上运行的EQ；《诺拉斯勇士》（Champions of Norrath），一款套用EQ历史背景的单机RPG。另外还有以EQ为题材的奇幻小说，分别是：由Scott Ciencin所著的《盗贼年代》（Rogue's Hour），于2004年10月推出；由Stewart Wieck所著的《泪之洋》（Ocean of Tears，得名于EQ中的地名），于2005年10月推出；由Thomas

M. Reid所著的《真相与钢铁》（Truth and Steel），于2006年9月推出；由Elaine Cunningham所著的《血红色竖琴》（The Blood Red Harp），于2006年10月推出。另外不要忘记EQ玩家们在线下的狂欢，这就是SOE每年举办一次的Fan Faires（玩家嘉年华会）。

到目前为止，EQ拥有超过375个地图、16个职业，数千种魔法。付费用户方面，自1999年3月16日发售以来，付费用户持续增长，到2001～2003年才开始放缓，峰值为46万付费用户。2004年SOE公布的数字变成了“超过42万名付费用户”。但有内部人士曾指出，EQ的付费用户在2004年9月有55万之多。EQ最高录得的同时在线人数是11.8万人，在那个年代是一个相当大的数字。

CEQ由育碧引入国内，虽然基于各种原因，并未走得太远便折戟沉沙，但却着实培养了一批铁杆的EQ爱好者，甚至从EQ延伸至整个奇幻文化。失败的原因其实很简单，就是玩家逐渐减少，而且EQ又极端强调玩家互动，就算玩家希望，但也没有能力去玩“单机”，只能站在海边“发呆”……这就形成了一个恶性循环，加上EQ是一个点卡游戏，当营收无法满足要求时，也就只能关门大吉。

至于说为什么玩家会越来越少，这个问题其实谁也说不好，水土不服？情况特殊？运营不当？也许都有那么一点，不过最大的原因还是国内没有“西方奇幻”的土壤。与国内的惨淡相比，EQ的美服不仅在持续运营，而且将在今年年内迎来这款游戏的第20个资料片。

败退的EQ2和东方版

2004年11月4日，SOE几乎与《魔兽世界》同期正式推出了《无尽的任务Ⅱ》。在这样一个敏感的时间点问世，EQ2不可避免地要适应当时的潮流，与无论是品牌影响力、营销手段还是娱乐性都明显占据上风的WoW进行正面交锋。

为了顺应时代的发展，EQ2做出了一些积极但不一定成功的改变。比如死亡惩罚被刻意降低，与此前的“拖尸体拖到死”的恐怖情形不同的是，EQ2中只有在玩家连续死亡10次之后，才会对装备产生明显的损害，你的当前等级在任何情况下都不会降低。但是，EQ2的种种改变，在“游戏性”方面不敌WoW，而且是大大的不敌，在“硬核”方面又没有传承EQ精神，以至于不管新玩家还是老玩家，都不是特别买账，尤其是不少老玩家，宁可继续在EQ中奋战。尽管如此，从游戏本身来讲，EQ2依然是一款不错的作品，只能说“珠玉在前”，生不逢时。

2005年春，游戏橘子成为EQ2在东亚地区的总代理，并以加入所谓本土化特色为噱头推出了EQ2东方版，聘请林俊杰担任代言人。2005年8月23日，EQ2在中国大陆地区公开测试，半年后开始按时长收费。以上措施因为与EQ核心玩家的喜好不合拍，在泡菜网游的夹击下又难以吸引更多的轻度玩家，导致本作在网游全面繁荣的中国游戏市场上来去匆匆。其中尤为遗憾的是，东方版的翻译质量不甚理想，天然隔绝了一大部分跃跃欲试的潜在玩家。

2006年3月30日，EQ2宣布停运，彻底告别了潜力无限的东亚市场。P



11.EQ2上线后曾参考了部分《魔兽世界》的设计进行了系统改进，却仍旧无法撼动后者的地位

我只是在回忆
和EQ有关的3个故事

本节撰稿/cOMMANDO

我最近的确经常回忆起《无尽的任务》。

是的，我知道，说这些会让我显得像一条老狗，躺在屋子前的草地上懒洋洋地晒着阳光，并且不合时宜，现在的风潮是手机游戏，《百万亚瑟王》什么的，或者像《神仙道》一样的页游，如果你觉得自己是个足够上等的游戏玩家，那么也许你会看着自己在《魔兽世界》里的角色，对那些小白玩家嗤之以鼻，但我今天想讲讲我在EQ里的一些故事。

在EQ这款游戏之前，影响力最大的大型多人网络游戏是Origin出品的《网络创世纪》（Ultima Online），以现在的眼光看起来，《网络创世纪》的品质当然是毋庸置疑的简陋，但我一直很喜欢它，因为它追求的是"模拟生活"，而不是"模拟战斗"。你在游戏里可以盖自己的房子，伐木做出全套家具，再招待朋友来个晚餐之类的。

这当然很好，至少我很喜欢，但是时代总是在变，到了EQ，游戏开发者开始把重点放在"专注战斗"上。在EQ中，那些和战斗无关的技能和系统都被大幅度削弱甚至取消了，玩家所要做的就是去打怪物，让自己变得更强，然后去打更强的怪物，得到更强的武器，让自己变得更强，再找到一些和自己一样强的朋友，去打更强的怪物——是不是和《魔兽世界》很接近了？

但纵然如此，EQ总还保留着一些古典主义游戏的调调，我的意思是，他们还是费心营造了世界观、种族、阵营之类的玩意儿，让这个游戏看起来更加丰满。而且——他们是玩真的，在那个时候，大概游戏开发者们还没把游戏玩家当成是需要百般呵护、悉心看守的小家伙们，他们认为一个优秀的玩家就该从尸山血海中站起来，百折不挠，勇敢地去进行第101次挑战。

他们并不担心你会因为一次死亡而离开游戏，当然更不在乎那些莫名其妙的游戏引导——这和现在这个游戏开始10分钟不手把手教玩家玩游戏就仿佛犯下滔天罪过的时尚完全不符——正因为此，整个游戏世界处处暗含危机。

接下来我就将为你们讲述3个有趣的故事，这些故事，也许会让你们大笑，也许会让你们觉得这个游戏很棒，但相信我，作为当事人的我们，就只是在回忆这个游戏，以及当时和我们一起玩这个游戏的朋友而已。

让我们开始吧。

布莱波罗鸡尾酒

说起EQ这个游戏，我得说，这个游戏的惨烈程度就完全不是只接触过WoW的人能想象的，一个最简单的例子就是，在游戏里，角色的大部分数值是加在装备上的，当你在野外被怪物轰死后，你的尸体带着你的大部分装备倒在地上，而你被传送回重生点，然后得光着跑过去……

你看，我们都知道，在WoW里，角色是以灵魂状态去捡尸体的，免疫攻击、速度快、还有目标指引，但这些个福利在EQ里统统都没有，你活着（但没有装备，脆得像狗），靠脚跑，且不知道你的尸体在哪儿，只能靠记忆。你在找回尸体的途中可能找不到尸体，还可能被沿途的怪物干掉一次又一次。

哦，我还忘了补充，在这个游戏里死亡是会损失经验值的，如果你的经验值下降得足够多，那么你就会因为死亡而降级，如果你因为死亡而降级，那么你天经地义就可能无法装备需要相应等级的装备——这就进入了恶性循环。而且，作为最后的绝招，如果一周都没找到尸体，尸体会带着所有的装备消失。

基本上在这么一个背景下，我的朋友，王刚，发下宏愿要去打造自己的一把40级盗贼传说武器——燃烧细剑。这把燃烧细剑需要很多材料，有些材料比较好找，比如干掉40只邪眼怪人之类的，费时间就可以拿到；有些就比较难找，得跨越几个大陆到某个无人涉足的区域去寻找。但其中一种材料，叫布莱德利还是叫洛布罗伊还是布莱波罗鸡尾酒的，是所有材料中最难获得的。

当时国内网络环境尚不发达，游戏又是刚出，所以自然没法有多少攻略可找，所依仗的也不过是境外网站上一些先行玩家的只言片语，不但语焉不详，而且可信度非常有限——但不管怎么说，总比自己摸索要强很多。

根据这些资料显示，这瓶鸡尾酒可能出现在某个海洋的海底，而且只会在某个固定时间随机出现。要到达这个地方，必须坐上一艘坐满了敌对种族的船，等到船开到那个位置附近跳下去然后再游个几小时。要坐上那艘船，必须潜行过一座到处都是高等级敌人的港口，而要到达那个港口，则要穿过一个危机四伏的城市，要到达那个城市，则要跨越大半个大陆。

王刚朋友就这样毅然走上了寻找这瓶鸡尾酒的不归路

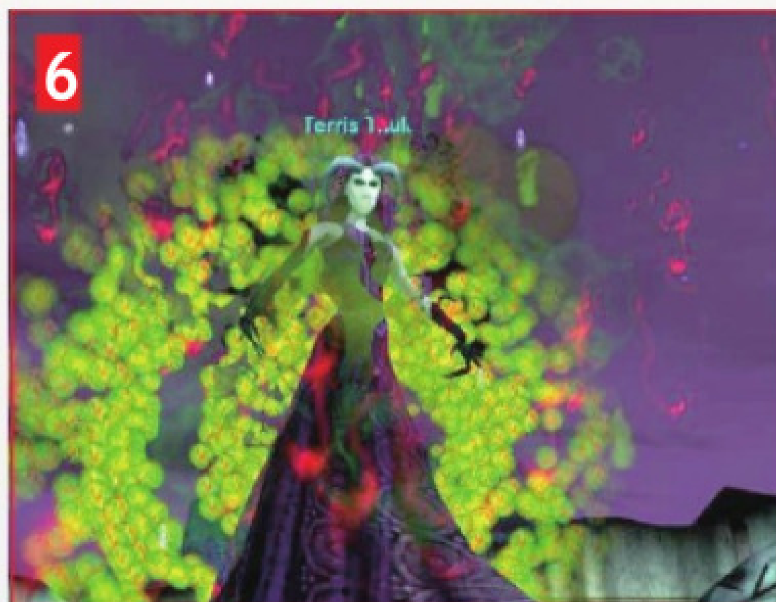
















1.游戏中的庆典条幅，不知不觉这款游戏已经运营了14年了
2.正如我所说的，这游戏是个纯粹的第一人称视角游戏
3.Raid并非来源于《魔兽世界》，而是来源于EQ这个游戏，这就是一次Raid前的准备场景
4.这种画面现在看起来当然不怎么样，但当时还算光效满点
5.在大多数时间里，玩家不得不忍受这些丑陋的UI功能栏
6.开发者争取营造阴森恐怖的气氛，但在当时的硬件条件限制下，场景看起来非常简陋
7.创建人物界面，我保证大多数人看到这个画面就会丧失50%的兴趣
8.在游戏里，你不得不随时注意身边发生的一切，否则等待你的就只有死

（因为旅途实在太漫长又太危险，所以我们这些最好的朋友都毅然拒绝了他共同冒险的邀请），他大概用了一个月，在旅途中被红龙喷、被蜥蜴人砍、看到了山一样高的沙巨人和有一座岛那么大的巨型蜥蜴，他到达了那个坐标后，泡在海里，随海浪浮沉，潜进去又浮上来，又潜进去又浮上来，我记得他大概折腾了20天左右吧。

终于，在一个下午，大概是5点多钟，他疲惫而心满意足地一拍桌子，“老子终于拿到了！”

我们欢欣鼓舞地跑过去，他的物品栏里赫然有那瓶鸡尾酒，我们于是祝贺他，为他高兴。而他连续20天的紧张和疲劳在此刻得到了报答，他满意地叹了口气，然后站起来出去找一瓶可乐喝。

喜讯传到了别的部门，另一个同事闻听喜讯，也为他高兴，他来到我们的办公室，看到王刚的座位上没人，电脑上

显示着那瓶鸡尾酒，于是他怀着新奇和崇敬的心情，把鼠标移过去，点了一下右键。

系统说："咕噜，你喝掉了这瓶鸡尾酒。"

把任务道具做成不可使用这事儿是后来才流行起来的，在那时，这瓶鸡尾酒在游戏中的用途有两个，一把传奇武器的材料，以及……一瓶普通的鸡尾酒。

哦对了，这个同事叫做古留，说出来没事儿吧？反正他也看不到……

桃花源记

正如我在上面所说的，EQ的设计在现今看起来总可以划归到反人类阵营中去，另一个例子是，如果你选择了木精灵（Wood Elf）种族，你会发现自己出生在半空中的平台上，你们的城市就是由悬空（其实是在古树树冠啦）的一个个平台连接而成的。

想要下到地面，你得坐升降梯，但当然，没有什么箭头或者发着光的线条告诉你升降梯在哪儿，事实上，你根本不知道这个城市还会有升降梯，再加上这游戏是（当年看起来）很上等的第一人称视角3D游戏，所以99%的人在出生之后做的第一件事就是冲出平台（忘了说，平台没围栏）狠狠地摔在树下的地上。80%的人活过来还得再摔几次。木精灵其实是个爱好和平的种族，但我玩那会儿整个城市外围密密麻麻叠了大概有几千具尸体，看起来凄风苦雨，状似魔窟，极为恐怖。

那会儿没有攻略网站、当然也就没有什么攻略（有纸质英文攻略，79.99美刀一本），洋大人虽然玩得早，但那会儿游戏网站本来就少，又都是英文，所以攻略、地图（哦对，那游戏似乎也没有地图显示），技巧之类的信息几乎完全没有，这就令这个游戏随时随地探索感满点——简单来说，只要走出城市安全区，你根本不知道下一秒会遇到什么，分分钟都是开荒，步步都是惊心。

那时候，编辑部里的四五条好汉组成一个探险队，就和护戒远征军一样，决定走出家乡探索更广阔的世界，现在想起来，大概是某个人兴致勃勃地说："嘿，我听说坐船能到达神秘的大陆，咱们过去看看吧。"

既然是远征，我们就都带了各种东西，然后就开始艰难的跋涉，当然我们这个队伍还算齐全，战力自不必说，有能潜行的，有能找到尸体的（就是我，否则被怪物追着打你连死在哪儿都不知道，角色就彻底废了），还有能让其他角色原地复活的牧师之类，总之是个标准的探险队伍配置。

我们走了大概两三天，历尽千辛万苦，乘船（码头上又是一群敌对种族，被发现就会团灭）来到了一个神秘的岛上，这岛看起来十分古朴，没什么建筑，但到处都是残垣断壁，还有一些神秘的罗马风格蜥蜴人雕像——我们就学日本游客排队去照合影（其实就是按截屏键）。

走来走去，看到一个残破的古堡，进去后发现里面有一些神秘的骷髅，级别和我们相仿，既然来了那就打一打，于是我们开始组队刷骷髅权当消遣，刷着刷着发现……我们身后出现了一个蜥蜴人。这个蜥蜴人很警惕地看着我们半天，然后吱吱唔唔地问："你们是玩游戏的吗？"

我们当然是玩游戏的！于是我们就回答："对。"

然后，这个蜥蜴人就忽然一下大兴奋，说："别走！等着！"说完回身就跑了。

我们正奇怪着，过了大概5分钟，这蜥蜴人带着大概10条蜥蜴人跑回来了，然后指着我们说："看！这游戏里还有其他种族！"

其他蜥蜴人围成一个半圆，尾巴微微摆动，眼神里满是敬畏地看着我们——人类、木精灵、半身人和黑暗精灵，发出"哦～"的赞叹声。

这事儿大概是这样的，虽然我们知识贫瘠，但我们也知道游戏里有不同种族，当然也知道有蜥蜴人这么个种族，但这些蜥蜴人倒霉蛋就完全不是这样，他们选择了蜥蜴人（据说是因为"长得像龙"），然后就出生在这个孤岛上，这个岛呢，我也说了，唯一的出路是个港口，里面有一票60多级的怪物——这就等于完全封锁了他们与外界交流的路。所以这群蜥蜴人就在这个岛上砍骷髅，孤苦伶仃地生活着，完全不知道有汉，更无论魏晋。

总之我的感觉就是好像殖民者开船来到岛上，看到了土著，这些蜥蜴人围上来，摸我们的盔甲，啧啧有声（当然我承认这大多是我的脑补）。

一个女蜥蜴人问："你们从哪里来啊？"

同事说："从海另一边的大陆来。"

蜥蜴人们说："哇哦～"

又一个蜥蜴人问："那边还有其他种族吗？"

同事说："有，还有很多其他种族，怪物也不是只有骷髅。"

蜥蜴人们说："哇哦～"

正说着，有几个骷髅重生了，摇摇晃晃向我们走过来，这群蜥蜴人立刻摆好阵型，冲上去迎战，你一拳我一脚，打得虎虎生风，我们当然也要助拳，所以牧师加血，法师发火球，斥候射箭潜行者背刺。但法师发完一个火球后蜥蜴人们就又都惊了。

"这是什么！"

"你们不用拳打吗！"

"妈妈！我的生命值回复了！"

然后我们才知道，蜥蜴人种族似乎只能选格斗家……也就是说他们都是一拳一脚打出来的。看到火球和回复术后他们高兴坏了，积极请战，抗在前面猛打，据说我们让他们的效率提升了5倍。后来他们就像最好客的土著人一样捧出他们部落里最好的装备和道具送给我们，和我们相谈甚欢。我们走的时候，村子里那些最强壮的人纷纷要跟我们出去，但我们——说真的，战力可能不行，但冒险的本事和配合的默契程度可是一等一的，这些人是新手，可能大半都会死在那个港口，所以我们婉拒了他们。

后来听说有8成的人毅然注册了新帐号，蜥蜴岛大概也就这么衰败下去了。

小菲达克暗黑天马的故事

10年的时间已经太长了，长到让我忘记了我出生城市的地图，忘记了我职业导师的名字，忘记了那瓶鸡尾酒到底叫什么……但小菲达克暗黑堕落天马这个名字，我就一辈子也忘不掉。

和之前的两个故事比，这个故事其实有点儿平淡，但是故事的主角（也就是那个最倒霉的人）是我这一事实也许会让大家感到高兴一点儿，那么我就从头说起。

EQ的一个地图被称为一个“Zone”，每个Zone里当然有许多怪物，有主动的、被动的，主动的怪物还有警戒面积，所谓警戒面积，就是当有玩家踏入这个面积的时候，这条怪物就会冲过来试图干你，那么小菲达克暗黑堕落天马，如名字所示的，它很显然是一只天马，同时，如名字所示，它是暗黑又堕落的，再同时，如名字所示，它游荡在小菲达克。

但这个名字没告诉你的事实是：这条天马的警戒面积是大概三分之二个小菲达克，也就是说，当你踏入这个Zone的瞬间，这条暗黑又堕落的天马就有65%以上的几率会发现你，奔向你，干掉你。

这条暗黑堕落天马是40级，听起来不高，但这鬼地图毗邻着木精灵的出生地图和高等精灵的出生地图，这就意味着经常会有无知又天真的玩家懵懵懂懂，一头撞进小菲达克，然后接受它的洗礼。















9.我敢保证这个倒霉的侏儒马上就会死在剑齿虎的面前，就像当年的我
10.游戏中大多数任务需要玩家手动输入“关键字”，这在现在看起来又是个不可思议的设计
11.游戏中的港口，大多数时间这里游荡着敌对阵营生物，我们必须提前跳船逃生
12.蜥蜴人雕像！到现在我也不知道这到底是个什么神
13.这就是游戏中的玩家角色，看起来他的多边形数应该不会超过……呃……50
14.黑暗精灵在小菲达克的树下，可惜没有熟悉的尸体
15.一场标准的遭遇战，别怀疑，那些红点是战斗特效

很显然我就是这样一个玩家，当时我大概14级，要去大菲达克找一个朋友，于是高高兴兴踏上了征程，走入小菲达克，画风为之一变，灰暗又扭曲，我当然不知有诈，沿着路还在快乐奔跑，走到大概1/2左右，下方的聊天框里快速蹦出3行字：

“小菲达克暗黑堕落天马发现了你。”

“小菲达克暗黑堕落天马向你跑来。”

“你被小菲达克暗黑堕落天马杀死了。”

这3行字出现的速度——就和你现在看到这3行字的速度一样，我还没反应过来就发现自己倒在地上，余光看到一道黑影高速离开，估计是去干另一个倒霉蛋了。

我当然大惊啊，很明显我毫无还手之力，但我当时还没料到这暗黑堕落天马如此狠辣，于是在出生城市重生之后，冲过去准备捡尸体。

刚踏入小菲达克，又是4行字，前3行和之前一样，多的那一行字是：“您的级别降低至13。 ”

我当然又大惊，但我没法丢掉我的尸体，因为如前文所说，我所有的身家都在（第一具）尸体上，如果捡不回尸体，那这游戏基本等同于删号，没办法，抱着侥幸的心理继续来。当然结局又是3行字。

我大概试了10次，有时候运气好，能捡回一两具尸体然后被这天马踢死，有时候运气不好，一露面就被这天马踢死。我后来紧盯着对话框，一看到小菲达克暗黑天马发现了我就开始蛇形狂奔，但根本没用，这天马在几秒内就会冲到我身边踢我一脚——人死了不说，尸体还不知道死在什么地方。

我只能求助于朋友，我的同事们当然很乐于助人，他们聚集在小菲达克地图口，你一言我一语渲染着暗黑邪恶天马的恐怖，只是根本不迈步进去——但有一位大爷除外，他义薄云天，且试图保护我找到尸体，并在踏进小菲达克的第一时间内被暗黑堕落天马踢死了。

我很欣慰，现在倒霉蛋+1了，于是我们坐下来仔细思考怎么对付这条暗黑天马，商议的结果是先找到尸体在哪儿再说，我们建了一个新角色，决定用肉身穷举法找到尸体，当然我们都是文化人，讲究个触景生情，所以他给这个新角色起名叫“一具冰冷”。这是因为当角色死亡的时候，角色的尸体上会显示“（角色名）的尸体”，所以在那个下午，小菲达克道路的两侧到处都是“一具冰冷的尸体”。

但很显然还是不行，因为我们发现这么做除了真的能把尸体洒满小菲达克之外也没什么用处，于是我们就开始四处乱找死灵法师——游戏中的死灵法师可以把玩家的尸体拉到身边，但首先，这个技能似乎要十几级才能开放，其次，技能初期拉尸范围很小，这就意味着死灵法师本身也有一定危险——但那时候的玩家友善呀！

我们摸到大菲达克附近（其中又死了好多回）找到了一个路过的死灵法师，这哥们听完沉吟一会，毅然答复：”行，没问题。尸体在哪儿？“然后就跟着我们走到小菲达克，一进到地图，他就祭出一具棺材，努力地寻找我们的尸体。但是，正如你能想到的，尸体没来，邪恶天马来了。天马窜出来，一脚踢死死灵法师，顺便再两脚踢死我们俩，然后如风一样跑开了。

好，现在是3个人的事情了。

死灵法师当然也有朋友，于是过了一会儿，一群暗精灵就跑进来，然后——被暗黑堕落天马踢死。我们看到世界频道里关于这条天马的对话越来越多、越来越多、终于演变成了一起事件，各路人马为了朋友或者好奇，纷纷跑过来，有些不自量力的家伙试图去挑战暗黑天马，然后被天马各种轰爆。

人越来越多，小菲达克就像一个漩涡，吞噬着各路好汉——当然负责任地说，当你的尸体倒在小菲达克，你就必须一次一次地去捡尸体，这大概是人越来越多的主因。总之，在某个时间点，这里的人数终于达到了一个极限值——暗黑邪恶天马踢不过来了。作为始作俑者的我得以找到我的几十具尸体，然后讪讪地离开了。

我走的时候，频道里还不停传来各种哀嚎……但管它的，总之我怀着深深的愧疚和窃喜脱身下线了。

至于之后的事情，我其实也不是很清楚，但在很久很久以后，一次饭局上，我们提起这件事，同席的一个朋友忽然高叫起来：“我靠，原来你就是一具冰冷！当时小菲达克到处都是你的尸体！ ”

你看……

你看，这就是我关于EQ的美好回忆。

我可以想象，拿着杂志的你看到这些故事时的反映，正如我在开篇所说的，你大概会哈哈大笑，会觉得这个游戏真棒，可能还会觉得现在你玩的这些游戏都是狗屎，会觉得“这个游戏才是真正的游戏！ ”

我得承认，我不敢保证我这篇文章里描述的就是我当时遇到的情况，回忆就是这样，回忆会强化那些有趣的部分，掩盖那些让我伤心、愤怒、失落的时刻，我在游戏中曾经遭遇过挫折么？当然，而且几乎是时时在遭遇挫折，但大概也正是因为这样，我的回忆才显得格外动人。

但相信我，假如你现在还玩得到这个游戏的话（实际上你的确也可以玩到，EQ现在在美国还在运营，而且还是免费的），你一定会觉得有诸多不适应的地方，你会觉得游戏设计丝毫不贴心，游戏难度高得惊人，完全没有新手引导——这么说吧，我们已经习惯了其他的游戏，那些亲切的、手把手教你的游戏，那些你不用在乎死亡，也不必担心损失的游戏。

我不想用“叶公好龙”这个词来形容我们（当然包括我自己），但实际上就是这样，我们渴望一个“足够真实、足够残酷”的游戏，但当这些游戏真的来到我们面前的时候，我们就会惊异于它的残酷度。再之后，已经被惯坏的我们就会嘟囔着，删掉它，去找一个更轻松的游戏。

我的意思是，回忆总是甜美的，现实残酷得让人心碎。

就算是一个游戏也是一样。

"高素质"秘籍
和EQ有关的另外3个故事

本节撰稿/小明斯基

虽然"素质"这个词本身是个伪命题，不过既然已经约定俗成，那咱们就继续使用。年龄稍微大点儿的玩家，经常会说"还是原先玩家素质高，现在都是什么人啊"这种话。事实到底如何根本无法判断，不过在我的网络游戏体验里，所谓"高素质"玩家最多的，无疑就是10年前的EQ。你在这款游戏的聊天频道里看不到一个脏字，甚至用谐音的都没有，见面会说"你好"，离开会说"再见"，就连玩家ID也都高端洋气上档次，比如男矮人叫做"美少女战士"而不是"跪下来叫我爷"。总之绝对真正人人友好，一片和谐，仿若乌托邦。

GM的仲裁

除去亡灵法师，没有任何职业可以在EQ里Solo，2P、3P都不行，必须加入一个满员的6人队伍，而且要有战法牧铁三角，甚至有时候还得有个拉怪的Puller，这还不够。当你千辛万苦终于拥有一支队伍后，还需要找一个"Camp"点，所谓Camp点，就是一个刷怪的区域。简单说，每支队伍都需要占住一个Camp点，然后击杀这个区域刷新的怪物，这里面就会有些讲究。比如这个Camp点儿刷怪的频率如何？太快打不过，太慢效率低；怪物强度如何？太弱经验少，太强扑街跑；会不会刷小Boss？会不会有独特掉落？而且这个所谓Camp点并非是系统设定，而是玩家的自发行为，所以根据长期的观察以及从海外传过来的"先进生产经验"，就出现了一些热门的练级地图，以及地图里的热门Camp点，逐渐固定下来，约定俗成。

故事就发生在这种背景下。那是个游戏里的夜晚，我终于凭借我大巫师的打手身份加入了一支健全的小队，于是互相打了个招呼后，就前往一个著名的练级圣地——鬼屋。

我们先在外围占据了一个Camp点，短暂地磨合后，惊讶地发现今天没有猪队友，打得相当顺利，以至于怪物的刷新速度已经逐渐跟不上了，于是大家决定慢慢深入。就这样一步步推进，在战士和牧师都升了一级后，我们终于来到了鬼屋的一个最佳Camp点。

我们环顾一下四周，没有别的玩家在，只有几具玩家尸体悲伤地躺在角落，在鬼屋看到玩家尸体实在太过正常，所以大家稍作休整就准备开打。

正在这时，其中一具尸体竟然站起来了！

然后就在大家有些发愣的时候，这个大家现在才看出来是黑暗精灵的家伙羞涩地说："那、那个，这里已经有人了。"

"诶这哥们儿刚不死了吗？难道是外挂吗我去！""别没文化，他职业应该是黑暗骑士，可以假死！"

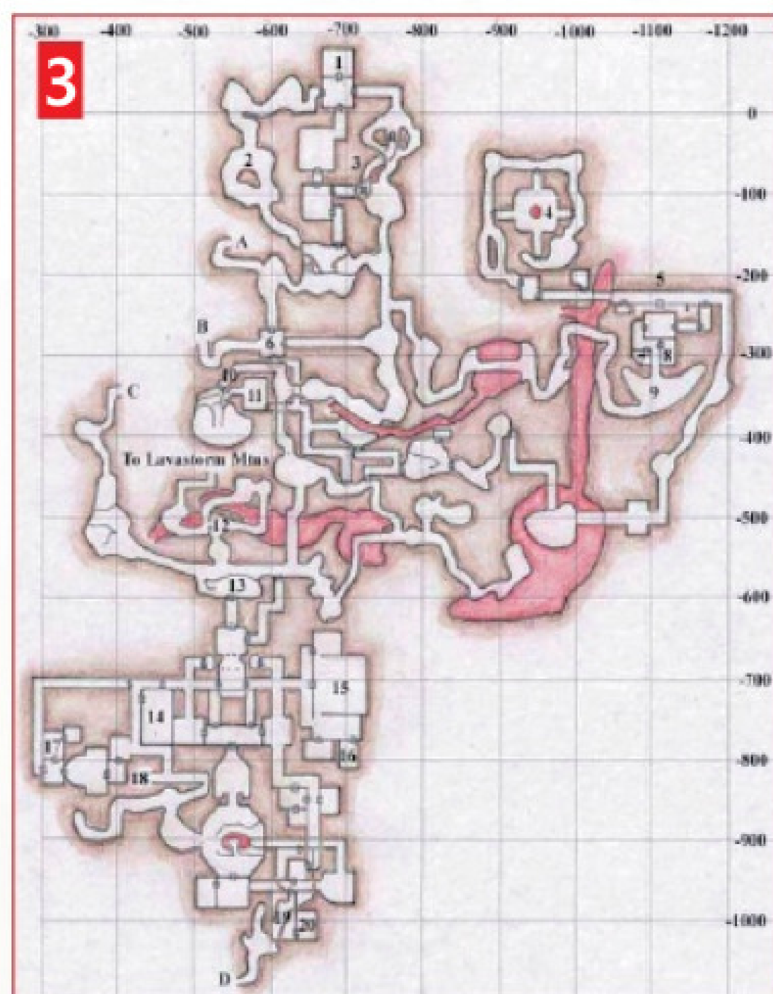
"这样啊，还好是在队伍频道，不过，竟然能假死，黑暗骑士真肮脏啊……"

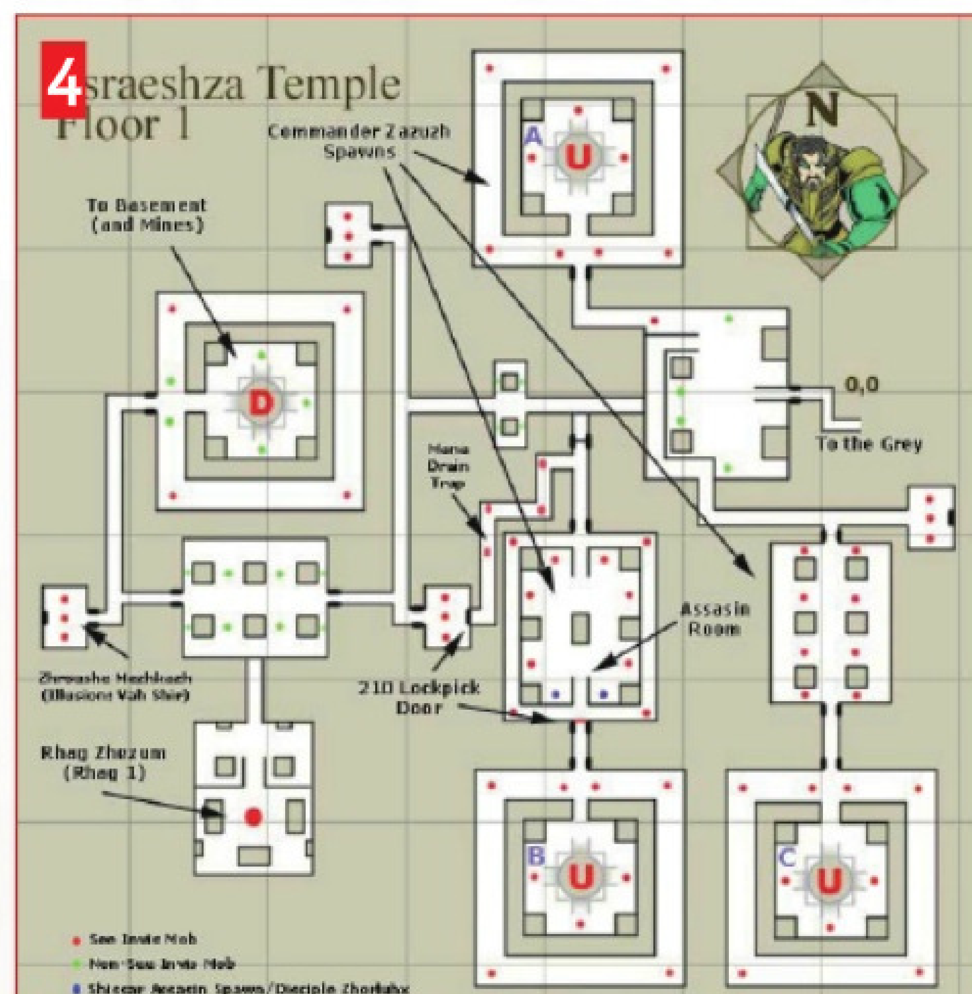
由于组到一支不错的队伍并且占住一个不错的Camp点在EQ里着实不易，所以我们并不想因为对方一句话就轻易





1.EQ是一个以小队为基本单位的游戏，游戏时经常会抱怨总是找不到队伍，但回过头来，却是止不住怀念当年那支磕磕绊绊、死去活来的"队伍"。也正是因为这种"强制性"的交流，让玩家之间的羁绊深厚异常
2.EQ绝对称得上是"步步惊心"，稍不留意，便会踏入万劫不复。当然，被蜘蛛网"绳缚"什么的，最喜欢了！





3-4.早期的EQ没有任何地图，且各个区域极为复杂，假如没有攻略，就算拥有一支随时待命的队伍，也需要花费大量时间才能慢慢熟悉一个区域。于是不少玩家开始自己绘制地图，标注出各个区域的地形变化、怪物分布、难点、进攻路线等等，以方便玩家Camp。EQ传入国内较晚，不少玩家都是在这个基础上进行游戏的，但依然艰难……

5-6.这便是EQ里非常有名的“鬼屋”，在EQ2里依然存在，不知道是否会继续出现在EQN中





放弃，而且对方只有一个人，明显是无法占住这个点的。这位黑暗骑士先生似乎马上明白了我们心中所想，继续羞涩地说：“是、是这样的，我的队伍刚才团灭了，我假死逃过一劫，他们正在外面集合，少了一个人不太好打进来。”

“原来是这样，黑暗骑士真肮脏啊……”大家在队伍频道发出感慨。

这种事大家都是第一次遇到，乍看起来两边都有道理，一边是先来，但是暂时没能力继续占领，一边是后来，但是有能力马上占领。

“算了叫GM吧，不是说EQ里GM能仲裁吗。”在这个提议下，我们一起向GM递交了申请，不过大家都是第一次使用这个功能，谁也不知道GM会不会管这种“小事”。

出乎意料的，不到5分钟，一道身影“唰”地一下出现在我们身边，穿着一身神器的GM竟然还真出现了。

最后的仲裁结果是，由于对方先来，那么Camp点是属于黑暗骑士队伍的，但是如果在限定时间内无法维持的话，就以失去Camp点算，我们的队伍就可以顶上。

后来的事情已经有些模糊，只记得两件事，一是GM是一个高精灵女性牧师，但我认为肯定是人妖；二是会假死的黑暗骑士真肮脏！

火车侠

“碎骨”是一个兽人营地，同时也是一个低级玩家的练级宝地，在碎骨附近出生的玩家，几乎都会有一段在碎骨的峥嵘岁月。故事就发生在这里。

碎骨里有一座兽人宫殿，周围环绕着几个兽人营地和一条护城河，宫殿里居住着这个部落的兽人皇帝和大量护卫，是怪物最集中也最强力的区域，也是碎骨里最佳的Camp点，当然对队伍的要求也就相对较高。

所以不少进入宫殿的队伍都会因为某个失误而崩盘，出现一种名为“火车”的热闹场面。

在EQ里，怪物之间是非常友爱的。看见自己兄弟挨打，必去帮手，看见自己兄弟打别人，同样必去帮手，总之，就是个干！比如你被一个怪物追杀，怪物就会呼朋唤友，哪怕你并未进入别的怪物视野，他们依然会在召唤下向你发起攻击，于是一传十十传百，你很快就会发现在身后形成了一个“怪物火车”。

如果冤有头债有主还算好，但“怪物火车”会攻击一切进入他们视野的玩家，真正的殃及池鱼。所以“火车”在EQ里相当有名，经常会因为一个“火车”而发生怪物把玩家清场的惨剧。

于是那天，我在碎骨里正和几个女性模型的玩家吃着火锅唱着歌的时候，突然看见一个矮人从兽人宫殿里跌跌撞撞跑了出来，紧接着映入眼帘的就是五六个兽人。矮人跑，兽

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

人就追，兽人追，矮人就跑，一路下来，矮人离我们越来越近，兽人也越来越多，不到10秒时间，便是黑压压的一群兽人一边喊着“抓住那个矮人！”一边踏着大步而来。

只见矮人兄弟跌跌撞撞跑来，看见发愣的我们明显也愣了一下，然后在0.1秒之后，矮人兄弟毅然回头，放弃了就在我们小队背后不远的那个出口，一头扎回兽人营地，英勇就义了。

“哎呀那个矮人死啦！”

“好像人不错哦，应该是怕牵连到我们呢。”

“我们去复活他！”

队伍里的女性模型开始发表看法，你知道我才不会相信这游戏有什么女性在玩呢，虽然我暗暗地唾弃着人妖，但也跟着队伍一点点杀进去复活了那个矮人，让他少丢失一点经验值。

矮人兄弟复活之后急忙表示感谢，说道：“刚才一直想在全频道打字提醒大家，但是实在怪物追得紧，来不及打，只能跑回去死掉了。”

“其实你可以做个宏呀，事先把提醒火车的话存好，只要按一个键就行啦！”有人提醒矮人兄弟。

“什么什么，原来还可以这样吗……”说完这句矮人就是一阵沉默，没一会儿就见区域频道里，矮人大喊道：“妈妈再也不用担心我拉火车啦！”

5分钟的交情

这个故事发生在我玩幻术师的时候，那天我和一个魔法师朋友准备去一个名为南卡拉那的地方，寻找一匹天马，这是魔法师史诗任务的一环。不过我俩离目的地较远，如果腿儿着过去，大约需要1个小时以上，于是只能求助于能在EQ里使用集体传送术的德鲁伊或者巫师。

EQ地图很大，玩家也没有那么海量，所以稀释之后，如果不在主城，遇到德鲁伊和巫师的概率并不大。于是在各种疾呼、小窗、寻觅后，终于功夫不负有心人，让我俩抓到一个英俊潇洒的德鲁伊老师傅。

“大德鲁伊先生，不知道能否帮我俩一个小忙？”

“什么忙您说。”

“是这样，能不能送我俩一程啊，去一趟南卡兰那？”

“啊……”德鲁伊老师傅似乎露出一丝为难的神色。我赶忙说：“耽误您的时间实在是不好意思，一点儿礼物不成敬意！”说完就弹开交易窗口递上一袋金币。

“啊，我不是这个意思，不用给钱，组上吧，我传你们。”德鲁伊老师傅似乎不为金钱所动，不过能答应就是好事，赶紧组起。

只见德鲁伊老师傅双手平摊，嘴里念念有词，突然双手一抬，一道七彩虹光闪过……等完Loading，我和魔法师便出现在德鲁伊环里。

“不对，好像德鲁伊传错地方了啊！”魔法师首先发现了问题。我环顾一圈，果然传错了地方，比之前离南卡拉那更加遥远了……

“那个，大德鲁伊先生，好像您传错了？能不能再来一次？这次一定要收下我们的金币！”

“德鲁伊……先生？诶，人呢？”

正当我俩准备厚着脸皮再次祈求德鲁伊老师傅时，发现他一直没出现在德鲁伊环里，但是也没掉线，说明他还在Loading地图。

“等等吧，估计他机器慢。”

1分钟、2分钟、3分钟……

就这样，足足等了5分钟，德鲁伊老师傅才Biu地一下现身出来，我俩顿时泪流满面。

“大德鲁伊先生，实在不好意思，不知道您Loading这么慢，早知如此，绝不会请您传送。”现在我俩也明白了为何德鲁伊老师傅当时有些犹豫，足足5分钟的Loading啊……EQ还不是现在最流行的无缝地图，每到一个新区域都需要Loading，如果每次都是5分钟，真不知道这哥们儿怎么玩儿下来的。

“没事没事，我机器不太好，Loading有些慢，不过到了就好……诶，我、我传错地方了……”

“啊哈，没关系！我俩再慢慢找，实在不行跑过去也行，就不麻烦您啦！”我实在是觉得有些对不住人家。

“那怎么行，传送错误是德鲁伊的耻辱！别动，走！”说完，德鲁伊老师傅再次释放魔法。

于是在南卡拉那的德鲁伊环再次等了5分钟后，德鲁伊老师傅终于出现，我俩一顿感谢，但老师傅依然婉拒了金币。

后来我们互相加了好友，经常一起组队冒险，没事就拿5分钟Loading调侃老师傅。直到半年之后，老师傅一上线就对我们狂密：“我换新电脑了！Loading只需10秒！10秒！人生，完满了……”

直到EQ结束运营，我们一直保持着紧密联系，尽管已经从5分钟变成了10秒狂男，但我们还是喜欢叫他“5分钟Loading的德鲁伊老师傅”。

你看……

你看，类似这种小故事，几乎每天都会在EQ里上演，卖给你东西的会对你说“谢谢”，路过正在挨打的玩家便仗义出手，在区域频道为新手讲解AFK和LFG是什么意思，提醒急匆匆的玩家“基斯克”森林晚上不能走一定要等白天，游侠用专属的搜寻技能无偿为别人搜索怪物……

“EQ玩家素质高”这句话在客观上是成立的，绝对感受不到现在网游中“信不信老子砍死你”这种戾气，但这里不是没有原因。













7-8.在碎骨经常能看到区域频道有人大喊着“火车来啦！快躲！”宫殿附近则是一个高发区域，兽人那张呲着大牙的黑脸总是那么让人销魂。碎骨……一个充满火车和回忆的地方
9.满屏的骷髅充分诠释了什么是“被怪物轮”
10.德鲁伊环在EQ里不再是个摆设，而是德鲁伊的传送点，如果你想赶到另一个地方，最好的办法就是跑到最近的德鲁伊环，等待那些伟大的德鲁伊先生从天而降！
11.德鲁伊在EQ里的战斗定位实际上非常尴尬……不过绝对的追寻自然之道，全部使用自然魔法。图为爱好者绘制的女性德鲁伊，游戏里是看不到这么漂亮的女性模型的……
12.EQ里，每个职业都拥有专属的公会，玩家需要在公会里购买技能和魔法，或者接取职业任务，这便是一个德鲁伊和游侠共用的林中小屋

首先，在第一个故事里就能看到，EQ首先讲的不是道德，而是规矩。出现这种“抢地盘”纷争，大部分人的第一想法肯定是“砍过去”！而EQ除去PvP服务器，没有PK设定，而且有GM按照明文规定来仲裁纠纷。文明的“Camp文化”就是在这种“有法可依”的环境下形成的。

其次，EQ是个极度需要玩家交流的游戏。好坏先不说，这种设定造成的结果就是，没人可以成为“独行侠”，每个人都需要依靠小队、依靠伙伴进行游戏，你不得不去交朋友，不得不去帮朋友。这是一种强制性的“人人为我，我为人人”。

最后，EQ的节奏非常缓慢，完全不存在“冲级”“一周满级”这种事，而且经过“新手村一晚上找不到路”“被第一个遇到的怪物虐杀10次”“复杂的界面”“完全不知道干什么”等反人类设定的洗礼后，注定EQ是个小众游戏。也就是说，一个玩家在一年甚至更多的时间里，都处于“弱小”状态，一旦你做了坏事，比如抢Loot、黑装备，名声很快就会在服务器里变臭，EQ也没有“交钱改名字”功能，一旦名声变坏，便组不到队伍，便找不到人交易，游戏根本无法进行。

经此种种，自然而然便会营造出“高素质”环境，而“孟母三迁”的故事也说明了环境对于一个人的影响会有多大，这样就算是新加入的玩家，在感受到这种环境后，也就慢慢“融入其中”。

我很恶意地猜想，也许在EQ里彬彬有礼的家伙，在另一款更加“随性”的游戏里，说不定就是泡着人妖马子、买着刷屏喇叭的帮派老大呢。

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn **美术编辑**/Doris

下一代网游？EQN描绘的蓝图是什么

本节撰稿/死星战将

忘记cOMMANDO要写30个EQ故事并且写完长达8万字的承诺吧，他连十分之一都险些没有完成。让我们想起做这个专题的根本目的还是因为EQN，SOE终于发布了一些看起来有眉目的东西。说起来，《无尽的任务》与《魔兽世界》就像是一对瑜亮，当下最富人气与生命力的MMORPG的成功同EQ系列有着千丝万缕的联系，也在有意无意间导致后者的日渐没落。如今，运营已经近10年的《魔兽世界》本身也走在了十字路口，世代的更替、或者说变革似乎又成为热门议题。《无尽的任务Next》会是一个划时代的网络游戏吗？

至少SOE的总裁John Smedley是这么认为的。John Smedley是EQ历史最完美的见证者，在EQ发布10周年的时候，他就曾谈论过EQ的下一代产品，后来在2012年，他终于在SOE Live大会上宣布了EQN的存在，他认为，全新的一代EQ的续作将改变网游世界。

基础设定

EQN是一款品牌重启性质的作品，SOE将EQN定位为“对EQ世界的重新构想”。玩家们将会在游戏中看到“熟悉的面容、种族乃至地域”，但却是以完全不同的形式出现。

可选种族方面，目前官方并未透露太多讯息，仅知道EQN中包含了绝大多数源自系列前两作的种族，比如人类、精灵、矮人、巨魔、猫人以及黑暗精灵，而游戏原画以及故事背景设定资料中还出现了诸如侏儒、蜥蜴人、狗头人、兽人以及蛇人等，就算不会出现在初版里，可能也会在资料片中出场。

职业

有别于传统MMORPG的固定职业设计，SOE在EQN里启用了单角色多重职业的设计：简单来讲，就是玩家可以在游戏里以“收集”的形式解锁总数近40种职业，随后玩家能自由酌情切换当前的职业，玩家在扮演A职业时获取的经验能被自由转移到B职业上。只要你愿意，你完全可以用一个账号玩遍游戏里几乎所有的职业。

官方曾经透露，EQN中的职业设定相比EQ2来会更接近初代。目前官方已经曝光的职业主要有：盗贼（Rogue）、暴风使者（Tempest）、剑圣（Blademaster）、法师（Wizard）、战士（Warrior）、冒险家（Adventurer）等。职业的解锁受到一定限制，部分职业的解锁前提是玩家已经拥有了前置职业，一些职业彼此间无法并存。多职业设定的一个好处是让玩家的武器、装备以及技能搭配更加自由。

AI

制作者宣称为EQN集成了更拟真可信的AI系统，游戏里的NPC以及各种怪物均会根据玩家对周边环境的持续性影响而改变自身的生存策略或行为规律，从而令自己更好地生存下去。

EQN的怪物并非在固定的重生点随机刷出，而是在被创造出来后严格遵循事先拟定好的“处世策略”来自生自灭。比如，一种兽人会因为贪图玩家的黄金而埋伏在城镇外远离NPC守卫警戒力量的道路上伏击玩家，但如果大多数玩家主动避开这些不安全地段，时间长了，兽人也会被逼着重新选定合适的“捕猎场”，甚至因为长期无油水可图或接连遭遇挫折而撤离到离城镇更远的野外地带。

历史剧本事件

所谓历史剧本事件（Rallying Calls），指的是EQN里那些需要大多数玩家共同参与、通常要耗上数周甚至好几个月才能完成的大型剧情任务，初看起来类似于《魔兽世界》里的世界事件，但据说要比世界事件对游戏的影响更为深远。历史剧本事件往往是面向特定的一块地域发生，并分为若干发展阶段，且并不强求身处当地的所有玩家都投身其中，玩家甚至可以直接无视其存在或反过来阻止历史剧本事件的进程，但历史剧本事件一旦被启动就无法回退。

SOE给我们举了一个例子。首先，某地的NPC和玩家长期受到附近地精王的威胁；接着，NPC决定和玩家联手重建一座城镇；城镇建成后众人立即遭到了地精王部队的围攻；最后，如果玩家抵抗地精王成功，那么这座城镇的存在会被正式列入游戏的历史。当然，你可以选择不听从NPC建造城镇的要求，或是在地精王大军来袭时自顾自地逃之夭夭。

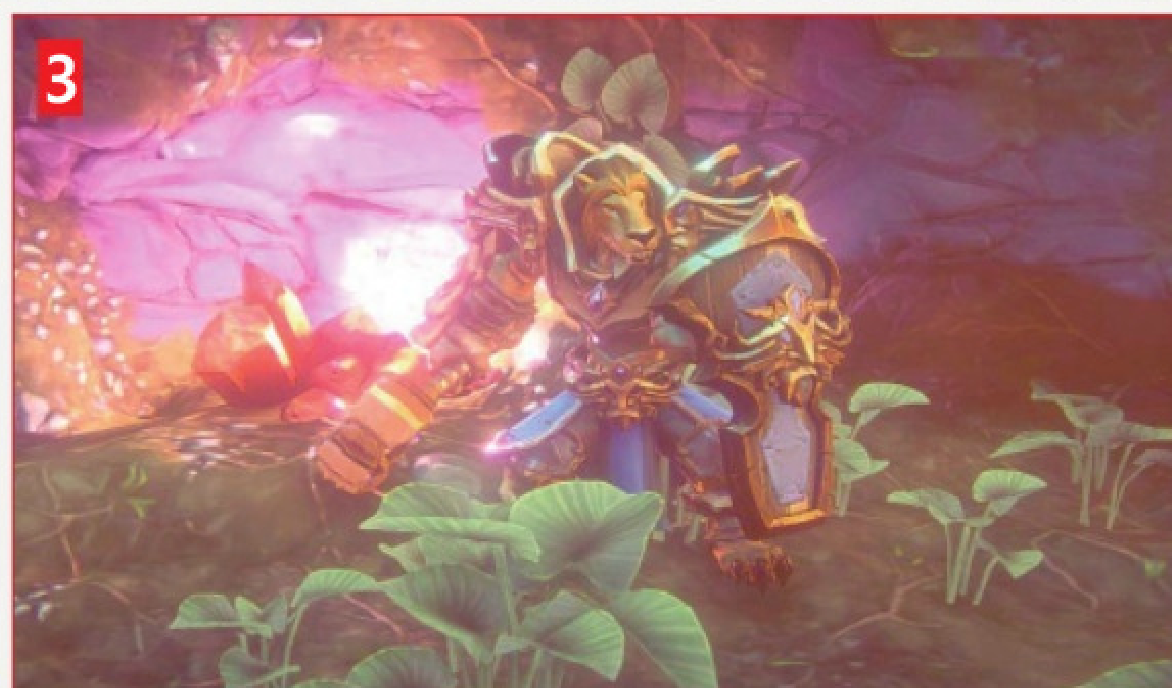
战斗

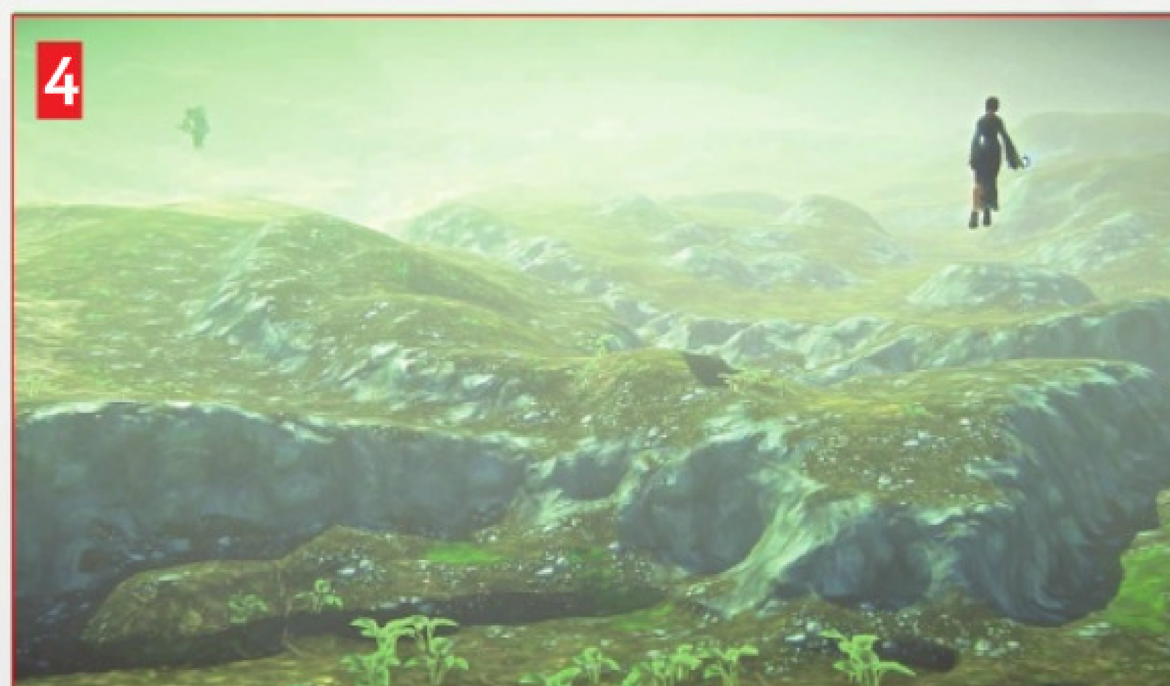
制作组介绍了目前一些比较成熟的构思。在EQN中，玩家最多能同时拥有8样技能，它们分别是4种由角色职业提供的技能和4样武器相关技能（依据玩家当前持有的武器与玩家当前职业而定，不过官方并未透露这方面的细节）。

EQN里的职业技能分为4种：攻击类（Offensive）、防御类（Defensive）、移动类（Movement，类似瞬移）以及辅助类（Utility，像隐身、击晕等），不同职业的4种默认职业技能内容均不一样，比如盗贼的4个职业技能是“2攻击类技能+2辅助类技能”，法师的4职业技能则是“3攻击类技能+1移动类技能”，所以，你无法在扮演盗贼时让自己具备任何防御类或移动类技能，但是你却可以自行从当前角色所具备的全部已解锁职业技能（含非盗贼职业所提供的职业技











1.目前已确认会在本作中登场的种族的全家福，曾在EQN官网上作为谜题被猜测了很久
2.精灵与黑暗精灵的原画，请原谅，我觉得身材什么的还不错……
3.可萌可御的猫人战士，这卡通画风完全可以被接受，只是和前两代差别有些大啊……
4-5.借助《Landmark》构建自己心目中的建筑或场景，图5为创造之前，图6为在同一地形上添加建筑物之后

能！）中，任意挑选攻击类和辅助类的技能来武装自己。

不过，需特别注意的是，混编不同职业的技能带来的弊端也很明显，比如让一位战士使用法师的职业技能，很快你就会发现法师技能所对应的巨大魔力消耗并非靠铁家伙吃饭的战士所能吃得消的，这个时候该怎么办呢？SOE给出的方案是，玩家能借助一些专用的特殊道具来改善这个问题。还是以前面提到的战士/法师混搭职业为例，如果玩家的搭配方案是给战士组合上一样法师的瞬移技能，因为瞬移技能属于移动类技能，这个时候你可以考虑给让战士装备上一样具备减轻移动类技能能量消耗的道具，这往往也意味着，你主动放弃了通过其他专用强化道具来让你的战士在其专精领域表现更上一层楼的机会，就看你更重视的是哪个方面了。

玩家能随时在非战斗状态下更改自身技能的搭配方案。前面已经提到，玩家可以同时拥有多种特性迥异的职业，借

由职业和武器技能的多种组合，你仅需耗费较少的精力就可以搭配出自己想要的角色，而不必在天赋、技能和发展方向的细节上浪费太多时间。

场景互动

EQN引入了一个此前大多数MMORPG都未尝试过的玩法——可破坏游戏场景，而这通常是顶级单机游戏专属的特性，对网游来说怎么实现呢？

制作组举了这样的例子：游戏里法师的陨石轰击法术会在地上砸出一个实实在在的深坑，战士挥动重锤的全力一击能把挡在面前的石墙敲得粉碎……按照SOE的说法，游戏里几乎所有的场景都可以被玩家借助各种途径与手段予以破坏，当然，考虑到一些可以理解的原因，游戏里的部分场景，比如玩家出生的主城通常情况下是免疫外力攻击的。再者，游戏会让被玩家破坏过的场景依据该地区玩家活动的频繁与否而以或快或慢的速率进行“自我修复”。毕竟，谁都不希望走到哪儿看到的都是满目疮痍。

好吧，听起来似乎也就是那么回事儿……

不过可破坏场景的存在确实能影响到游戏体验，比如当你在某座悬架于高空中的桥梁上遭遇大波敌人来袭，你既可以选择常规手段同敌人展开战斗，也能直接将这座桥就地摧毁，让桥上的敌人全部摔死的同时阻隔其援军（当然你也没法前进了），或者你在某次摧残地面的过程中用力过猛，将地面撕裂出一道大缝隙，并因此误打误撞发现其下隐藏着什么……

场景创造

在EQN开服之前，SOE会先行推出一款名为《EverQuest Next: Landmark》的场景编辑工具，它允许玩家与好友一道，借助一系列EQN开发者编辑工具，从零开始建造各种建筑物或是直接改造游戏的周边场景，听起来是个EQ版的《我的世界》。

《Landmark》给玩家的最大诱惑就是，你的作品可以自由用来同其他使用《Landmark》或进行EQN游戏的玩家进行交易（两者的帐号是通用），官方更是会定期举办建筑物作品比赛，胜出者的作品将会被制作组正式加入到EQN游戏当中。

画面声效

EQN和《Landmark》均采用SOE自家的ForgeLight引擎制作，后者已经被SOE用来制作MMOFPS游戏《行星边际2》，所以可以理解，为什么此次EQN采用了有别于系列前两作的美式卡通画风，看起来颇为清新养眼——虽然有很大一部分老玩家并不这么认为。

配乐方面，担任本作谱曲的是Jeremy Soule，此前他曾为多款顶级游戏作品，包括《上古卷轴Ⅴ——天际》《魔兽世界——熊猫人之谜》《激战》等创作过音乐，在圈内闻名已久，此次大师为本作出手，应该是颇为值得期待的吧。

距离EQN的正式公布已经整整一年了，预计还有一年时间它将正式上线。而John Smedley的豪言我们都还记得：“EQN将改变所有游戏的设计理念，我们将摒弃当前网游一贯采用的杀怪、做任务得经验的游戏机制，打造一款在未来堪称最大的沙盒模式网游。它的世界将是前所未见的，绝不会有杀10只老鼠这样的任务，它将颠覆现有的MMO玩法，就像当年EQ问世时一样。”

那么，一切真的会如此吗？



6.人类法师把地面砸出了一个大坑，接下来……对面这个猫人可能掉进去吗？

总有一款作品对你热情喊道：
少年，开始冒险吧！

本节撰稿/小明斯基

飘在手上的火球映照着你的法师兜帽，脚踏飞剑直冲天际大喊一声“我命由我不由人”，隐身术一定是某些罪行的常用手段，假如真的有猫耳娘宠物她到底穿什么……圣堂骑士那头飘逸的黄金长发是不是足够风骚，红袍巫师的光头上究竟是何种印记，仙人们正坐在云端餐风饮露，来自洪荒的远古巨兽发出毁天灭地的嘶吼……

就如同羊肉串再好吃，连续吃一个月也会闻到孜然就想要呕吐一样，现实生活再如何丰富多彩，你也会偶尔意淫一下：“我应该穿越到哪个世界？”

所以人类从未停止幻想，从未停止构筑“新世界”。在各种载体中，网络游戏无疑是呈现一个“新世界”的有趣选择，因为在小说、漫画或者电影里，我们是去“看”，而在游戏中，我们是在“做”，在真正地——冒险。所以，不管未来的EQN到底是怎么一副模样，我们内心里都渴望那种冒险精神的回归。

好吧，你现在肯定在嗤之以鼻哈哈大笑：“什么你说冒险？在网络游戏里还冒险？用人民币冒险吗？”在美国人也学会了Free to Play这种狂霸酷拽必杀技的今天，说什么冒险的确显得有些可笑，反正都是“抄袭CF”的对不对！

其实在早期网络游戏中，开发者们都在作品里灌注了大量“冒险”精神。也许这就是所谓黄金年代，也许是因为单机与网游的模糊界限，也可能牵扯到当时美国人民的精神面貌，总之从《网络创世纪》开始，“冒险精神”从未停止，并最终在第一款集大成者、第一款3D MMORPG《无尽的任务》中，展现得淋漓尽致。

在这款充满龙与地下城“余毒”的作品中，以往的“开始游戏”按钮，写的就是“开始冒险”。

让人遗憾的是，尽管在EQ同期也出现了一些虽然不如EQ有名，但依然“冒险”的作品，这种精神却是越来越淡了，直到WoW和之后的网络游戏将其完全终结，直到今日，“冒险精神”已经遗失殆尽了。而国产网游则不在这个讨论之内，国产游戏完全点错了科技树，进入了一个奇怪的、无法触摸的、充满洗剪吹味道的领域……

这句话听起来有些像遗老遗少的无病呻吟，是吧？时代在进步，玩家也在变化，谁能说WoW不好玩？

的确，不管从商业角度，还是作品本身角度来看，都无法否认WoW的成功。庞大的世界，繁杂的种族，史诗般的剧情，手感极佳的操作，妙到豪颠的游戏节奏，Raid时的紧张，Loot时的喜悦，配装的学问，技能的讲究，等等，WoW已经成为一款里程碑作品，其“好玩”程度毋庸置疑，甚至应该大唱赞歌。

但正是因为这种“好玩”，所以“冒险”才会消失。

WoW的出现，除去暴雪本身的积累和底蕴外，其实最直接的原因就是EQ。EQ面世之后，开发者发现原来网游可以这么做，玩家发现原来网游可以这么玩。遗憾的是，也正是因为这种浓郁的冒险精神，让EQ触碰到了发展的天花板。

聪明的暴雪迅速看穿了EQ的优劣，在吸纳了EQ的核心思想之后，抛弃掉不“好玩”的部分，加入暴雪Style元素，艾泽拉斯大陆一夜成名，横扫全球。

那么，EQ引以为豪的、却又限制自身发展的“冒险”，到底是什么？

真实即冒险

可能有不同类型的游戏玩家，但如果被问到“电子游戏终极模式”这个问题，答案也许会比较一致——虚拟现实。一个《黑客帝国》那样的游戏世界，真正意义上的“进入”游戏，用神经元来回答玩家什么是“你受到了12点伤害”。

想获得“野猪皮”，就得面对真正的血肉淋漓，中午少吃一顿，也许生命值恢复得就有些慢，NPC不会随便给你什么任务，铁匠技能也没办法“一夜满级”，没有看见自己“兄弟”被打不去帮忙的哥布林，也没有不需要火把就能看得一清二楚的地下城。

这种真实，贴近游戏世界的真实，进入一个崭新世界后茫然无知的真实，就是冒险。

现在让我们来看看EQ是如何表现这种“真实”的。

EQ里没有地图……就是那个一般在屏幕右上角或者左上角的玩意儿，与之配合的是庞大的世界，以及迷宫一般的地城或者宫殿。更与之配合的是，假如你不小心死掉，尸体会留在你死掉的位置，你所有的装备都会留在尸体上，那么寻找你的尸体将是接下来3天的游戏内容。所以不少玩家会“手制”地图，也就是在现实里拿起纸和笔，真正意义上“画”一张地图，同时练就了“一直走到那颗歪脖树，然后右拐就是目的地”的识路技能。

EQ里没有恢复药剂……就是那个一般在屏幕下面快捷栏里呈现红蓝两色的玩意儿，与之配合的是怪物的强力，永远不要奢望你能一对一干掉一个和你等级相同的敌人，更不要说费尽九牛二虎之力打死一只怪后微薄的经验值。更与之配合的是，你必须组队，一个没有队伍的玩家意味的不是效率低下，而是压根儿就无事可干。所以玩过EQ的同学都知道，找到一个神一样的队友后，第一件事就是约好明天下午两点见……

EQ里没有问号和叹号……就是那个一般出现在傻傻站在那里等着你去点的NPC头顶上的玩意儿，与之配合的是一个

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

几乎没有在任何游戏里出现的“与NPC打招呼”的设定。点中NPC cOMMANDO，按下H键，你的角色会在聊天频道里说道：“你好，cOMMANDO。”这时NPC才会与你对话，也没有什么对话框，依然是在聊天频道里，这时你要寻找到这句话的关键字，然后用键盘输入，如果关键字正确，NPC便会与你继续对话，一步步接到任务。更与之对应的是，EQ中存在大量“藏”在各种隐秘之地的NPC，甚至需要通过游戏背景来推断激活任务的关键词，所以第一个发现某个隐藏任务















1.EQ告诉了当时很多玩家，就算同是法系职业，也是花开百样，巫师、魔法师、亡灵法师、幻术师……各不相同。不同种族的不同出生地，不同职业的不同游戏定位，便成为了架构一个“真实世界”的基本框架（图片来源：MMOHUT）
2.一个小型怪物营地就意味着一个玩家的Camp点，千万别小瞧这几个普通水鬼，首先要研究的是如何把它们逐个拉出，“群拉”在EQ里基本不存在
3.在EQ的引擎更新后，画面比初期进步不少，但游戏难度依然没有变化，六人小队是开启一次冒险的基本配置
4.EQ里的Raid难度极大，由于没有人数限制，所以“人多力量大”就成为了一种常见战略，大型Raid动辄就是一二百人。后来的WoW把Raid人数局限在40人和25人，是一种进步
5.这是巫师用来传送的巫师塔，由于巫师开启传送术需要耗费价格不菲的传送媒介，所以在请求陌生巫师传送时，最好备上一小袋金币
6.EQ里的“团灭”是家常便饭，被称为CR——Corpse Run——可以理解为“跑尸”，与WoW不同，在跑尸过程中，会再次CR……
7.在EQN发布会上，SOE用这位女性角色展示了不同的表情效果，但问题是，真的有玩家没事儿就去看看人物模型的表情吗？又不会脱衣服……
8-9.EQ的冒险区域是风格迥异的，几乎都有自己的背景故事和专属怪物，再加上步步为营的高难度，很容易就给玩家留下深刻印象，比如哪里迷宫最可怕，哪里需要幻术师先去安抚，哪里是陷阱掉下去必死无疑等等。尽管其画面用现在的眼光来看有些简陋，但丝毫不妨碍营造出来的“身临其境”
10-12.图10是EQ里的Orges种族，没错，是玩家可以选的种族，甚至还有女Orges！图11是蜥蜴人，完全不符合少男少女审美的蜥蜴人，而图12（图片来源：MMOHUT）……则是游戏里理论上“最漂亮”的种族高精灵，但她依然……抛开审美差异啊、真实第一啊、符合背景啊什么的陈词滥调，总之EQ之后很难再见到女Orges这样的设定。尽管在高画质版本里有些“更人性化”的改变，但对当时普遍的烂电脑来说，明显这个版本更加深入人心

的玩家，都可以称之为英雄……

EQ里没有传送站……就是你想从大陆最西边跑到最东边时第一个会想到的东西。与之配合的依然是庞大的地图，曾经有一个玩家徒步走了现实世界里3天的时间，依然没有找到从矮人老家通往人类聚集地的道路。更与之配合的是一路的艰难险阻，普通隐身术和亡灵隐身术的故事大家可能在前面已经读到，那么大家也能想到所谓“新手村”周围的怪一定不怎么厉害这种常识，在EQ里也是不存在的。EQ解决跑路问题的方案是，你需要“祈求”过路的德鲁伊或者巫师，因为只有这两种职业拥有上古的传承，可以借助德鲁伊环和巫师环进行传送。

上面所述只是EQ的冰山一角，“不小心靠近一堵墙结果引来了一个巨人被灭团”“本着苍蝇也是肉的精神收集每一个铜币，突然发现由于包裹过重走不动路”“好不容易摆脱了一只怪的追逐，没想到都过了一个小时再次路过马上被记仇的怪带着兄弟再次追赶”“为了能够快速恢复魔法，施法职业练就了在长达3个小时的战斗中保持坐姿的平静心态”“真正的史诗装备的内涵就是你需要在51级的时候叫上几十个同样不能高于51级的伙伴，挑战一只巨龙，如果你接到任务时已经超过了51级，那么就要死回去。是的，EQ拥有死亡后掉落经验值甚至掉级的设定，而解决这个问题的办法是拥有一个带着史诗装备的牧师朋友，但是史诗装备的内涵就是……每个服务器甚至有一条杀了就再也不会出现的最终Boss龙……

诸如此类的事情在EQ里层出不穷，一个过分真实的世界——用现在的标准来看，竟然有胆量去“刁难”玩家，竟然冒天下之大不韪让玩家的游戏进度倒退——无疑会让大量玩家流失。

但不能否认EQ在真正意义上诠释着一个“奇幻世界”，展示着两眼一抹黑的“冒险”，虽然不够“好玩”，但刻骨铭心。

冒险精神的灭亡

在今天看来，哪怕是当时沉迷EQ的玩家，也会发出“我当时是怎么忍受这些反人类设定”的感慨，被玩家寄予厚望的EQ2，在没有准确游戏定位的尴尬下，并未泛起太大浪花。光荣的《大航海时代Online》和《信长之野望Online》散发出的独特日式味道并未像日式料理那样征服少女的心，Turbine的《龙与地下城Online》首次尝试“龙与地下城”规则网游化，至少告诉不少玩家，在老版“龙与地下城”规则中，游荡者的最大作用是拆除和设置陷阱；而《指环王Online》中，一个真正能让玩家迷路的危机四伏的森林，和与战斗毫无关系的“演奏”系统，则暴露了Turbine的理想主义和奇幻情结；主打“沙盒”体验的《星战前夜》以浩瀚的宇宙科幻背景独树一帜，毫无遮掩的“黑暗森林”法则对新手来说是场噩梦，也让核心玩家无法自拔。

以上几款作品，最大的特点就是没有“臣服”于WoW，而是尝试去做一款“不同”的游戏，并且坚持在作品中让玩家体验到“冒险”，可惜的是，均未取得良好的市场回馈。有资格开创时代，引领时代的，只有WoW。

所谓“硬核”元素都在贾斯丁的歌声中烟消云散，轻型游戏、手游大厂，成为现下游戏业界的关键词，“冒险”这种老土的东西，彻底被掩盖在历史的故纸堆里。

时至今日，WoW也开始陷入资料片泥沼，开始有玩家流失的烦恼。其中有游戏寿命的客观原因，但这不能否认它10年间没有进步。那些它的跟风之作就更不要提。仔细想想，假如你玩过4年WoW，现在是否还有新游戏让你迫不及待？

于是EQ系列新作，《无尽的任务Next》一经宣布，便被寄予厚望。开发商SOE也很聪明地在发布会上把EQN宣布为“新一代网游框架”，并多次强调EQ精神的延续，为玩家带来更多“冒险”。

但可惜的是，从目前EQN放出的各种视频和资料来看，所谓“新一代网游框架”更像一种营销策略，“冒险”两个字也成为了毫无意义的口头禅。

在发布会上，SOE向媒体着重介绍了EQN的……表情系统。的确，能把人物表情做得如此多样逼真的网游并不多见。同时展示了法系职业和肉搏职业的战斗动作，老实说，的确对得起这个时代，但如果想强调ACT，“战神”系列表示笑而不语。

40个职业听起来的确不错，在游戏中慢慢获得新职业的方式也算有趣，崭新的战斗系统（人物共有8个技能槽，4个为武器技能，如匕首的“背刺”，4个为职业技能，如“隐身”）也能看出SOE想尽量摆脱职业铁三角的窠臼。

以上这些，其实都可以看作是一股新风，完全没必要诋毁SOE的尝试，但都无法体现一款作品的灵魂，也看不到任何“冒险”。

真正值得注意的有两个系统：一是Rallying Calls，翻译过来有“集合令”的意思，其实说白了就是一种“服务器事件”的变种，EQN赋予其一些新元素，比如已经确认的重建Halas，在Halas重建完成后，也许就会成为一处玩家的出生地，同时使得新内容的过渡更加顺畅。

另一个是StoryBricks，可以理解为“故事叠加”，其理念就是通过所谓“高AI”NPC，根据玩家不同行为作出的不同反应，发布会上SOE举了个很有趣的例子，“为什么怪物要一直刷新？这并不真实”，所以在EQN中，一个兽人的营地也许会因为玩家的“杀戮”而搬迁。乍听起来的确内涵颇丰，但理性玩家会告诉你其实就是换了个刷新点……

SOE也不敢过分夸大这两个系统，因为很多设想虽然美好，但明显已经超越了时代，首先从技术上就无法实现。

所以无论怎么看，起码从目前的资料推断，EQN依然只是款制作精良、偶尔会有惊喜的，连不同种族的出生地都改成统一“新手村”的后WoW时代作品。假如真的有让玩家大呼神奇的“冒险”元素，SOE怎么可能藏着掖着不说出来。

少年，开始冒险吧！

所以说，既然这样，网络游戏大概也就不需要什么“冒险”了吧？的确，既然市场不欢迎“冒险”，开发商自然不会费力不讨好。

但是让我们重新回到那个问题，假如有一种终极的游戏模式，你认为会是什么样？虚拟现实，这依然是一个最佳答案。现实是什么？不就是冒险？

玩家并非不再热衷“冒险”，而是不再热衷所谓传统

“硬核”的表现手法，不再热衷为刁难而刁难的恶意，不再热衷遗老遗少嘴里的陈词滥调。

“冒险”并不等于硬核或者高难度，后两者是从“冒险”内核延伸而来的，而非独立存在。“冒险”应该是让人惊喜、迫不及待且乐此不疲，而非阳春白雪曲高和寡。

比如《黑暗之魂》和《恶魔之魂》，以高难度出名，但其销售成绩并非惨不忍睹，相反作为黑马屡受褒奖。道理很简单，它并非以“过去打一个，现在需要打10个”这种方式增加难度，而是让玩家学习用“肉体”感受战斗的节奏——更加贴近真实的战斗——这不是一种“冒险”又是什么？

在20世纪，EQ无疑是顶尖作品，但放在今天，则显得不合时宜。既然MMORPG里有“RPG”这个字眼，其核心理念便永远是“冒险”两个字。

所以问题不是“冒险与否”，而是“如何冒险”。

也许短时间内网络游戏的格局都不会改变，但只要人类身体里的“冒险”基因没有消亡，那么早晚会有一款作品就那么凭空出现，对你热情地喊道：

少年，开始冒险吧！





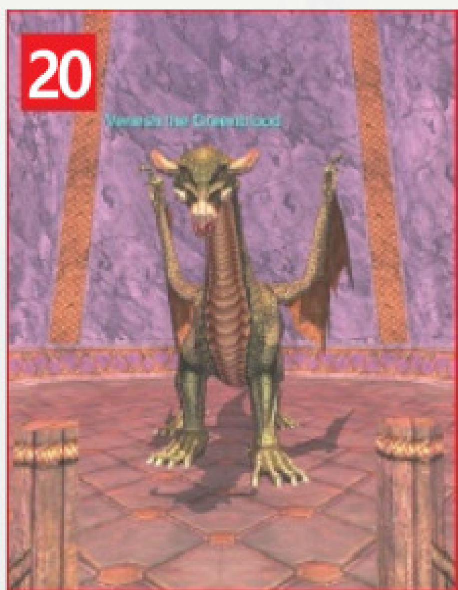






















13-15.EQ里的怪物千奇百怪，能力也是五花八门，比如有的怪物会释放“黑暗术”，效果是玩家的屏幕直接变黑，与“黑屏”一模一样，且持续时间不短，不少玩家一度以为是电脑坏了直接重启……

16-18.由于EQ是第一视角游戏（尽管也提供了上帝视角，但明显设计师更希望玩家通过第一视角进行游戏，上帝视角局限很大，基本无人使用），所以“巨人”成为了真正的巨人，大多数情况下，当你对上一个巨人时，你只能看到他的“脚毛”

19-22.愤怒的龙吼，炫目的宝藏，英雄的末路……与现在大多数游戏不同，“龙”在EQ里的定位比较贴近“龙与地下城”的设定。它们外观多样，能力繁杂，但都代表着终极力量，站在世界的顶端。所以“屠龙”在EQ里意味着最高挑战，在EQ中前期，真正有能力屠龙的公会屈指可数，大部分玩家都是缘悭一面

23-25.EQ在国内名气不大，在海外还算是大大地有名，至今依然有不少玩家沉陷其中。图25为爱好者制作的可用于“模拟人生”游戏的EQ人物模型

重生的《希望Online》作为免费网游，道具商城并没有破坏平衡性，主要以装饰和增加收益为主，在如今比较罕见。昆仑大概也知道，复活的老游戏并不能为自己带来太多收益，但对于培养忠实的玩家群体而言，却是个不错的方法。

网游评测：希望Online

游戏名称：希望Online	官方网站：http://seal.kunlun.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：内测
开发公司：Grigon Entertainment	运营公司：昆仑在线
总体印象	
优点： ● 怀旧气息浓郁	缺点： ● 有一定的泡菜味
推荐度（满分10）：★★★★★★★☆7.5（推荐）	



本次评测我们迎来了一个复活的老朋友——《希望Online》。这款游戏的知名度不算高，但在国内网游的变迁中有着特殊印记。2005年是免费网游开始抬头的一年，新网游不约而同地采用了免费模式。但公测时人气还很高的《希望Online》坚持付费模式，最终导致玩家大量流失。有了这个教训，后来的新网游就算不愿意免费，也要掂量掂量了。

复活后的《希望Online》由昆仑在线代理——怎么这么眼熟呢？往前几个月，重生的《仙境传说》也是他们代理的，这家公司现在很喜欢干这事。身为页游运营商，在短时期内不断壮大，逆流投身端游市场，靠特殊的产品线打下一片市场，昆仑也算是很有趣的一家厂商，独特程度和现在的空中网有得一拼。

重生的《希望Online》很符合目前昆仑的风格，也能进一步巩固它的用户群体。从内容来看，《希望Online》和《仙境传说》一样，都是卡通风格，受岁月摧残比较轻。画面虽然落后于时代，但给人的感觉并不是粗制滥造，反而有一种那个年代的朴实感，可爱夸张的人物形象和清新明快的色彩风格在今日依然能带来不错的感染力。

在玩法上，《希望Online》主打连续技系统和宠物养成系统，连续技在当时还比较新鲜，宠物系统也不像其它游戏那么功利，需要玩家及时喂养、陪玩才会成长，韩风满满。对于老玩家来讲，本作值得再去重温一次，唯独希望游戏不要把曾经的顽疾——外挂也带到现在。P

《灵魂战神》与市面上的动作网游有很大不同，玩法非常丰富，远非无限推图的同类游戏可比。但丰富的玩法容易面临全方位平庸的问题，如何突出某一项特点，是这款游戏今后需要努力的方向。

网游评测：灵魂战神

游戏名称：灵魂战神	官方网站：http://sm.gyyx.cn/
游戏类型：ACT	当前状况：内测
开发公司：NPLUTO	运营公司：光宇游戏
总体印象	
优点： ● 玩法丰富 ● 创意大胆	缺点： ● 动作系统平庸
推荐度（满分10）：★★★★★★★7（推荐）	



初看之下，《灵魂战神》是一款动作网游，但玩起来大为不同，因为该游戏将动作和策略元素融合在了一起。用官方的话说，他们“将资源搜集、士兵制造以及ARPG元素完美融合，形成了名为R-ARPG的全新操作模式”，话说这样的缩写形式真的没问题吗……

游戏采用了五头身Q版画风，综合了日韩萌系漫画的风格，看上去亲和度较高。职业分为斗士、骑士和牧师。斗士擅长游击战，战斗风格偏向于刺客；骑士有冲锋与旋风斩等技能，在被大批敌人包围的近战时很有优势；牧师自身战斗力并不高，但依靠辅助与加强召唤兽的能力，可以安坐后方进行远程输出。

《灵魂战神》的卖点在于策略部分，鼠标的左键负责战斗，右键则可以进行召唤兽操作。召唤兽们的能力各不相同，既有冲撞敌人造成大量伤害的单体技能，也有自爆等强力AOE。玩家需要根据自身的职业来搭配合适的兵种，同时也能通过合成来获得更高级的召唤兽。

游戏里还存在一定的MOBA成分，包括建筑、生产、团战等元素。由于单位生产速度很快，往往会形成大混战的场面。但另一方面，游戏定位于休闲，在这种场合下也不会有DotA那种剑拔弩张的紧张气氛，反而多了一些喧嚣与欢乐。

不过，正因为本作同时有策略和动作玩法，策略部分暂且不说，同类游戏基本上没有，无从比较。动作部分就显得很平庸了，技能单一，冷却时间长，动作玩家比较重视的浮空连击也很弱。爽快感的缺失固然可以靠策略来弥补，就像《霸王》那样，可惜的是，本作并有《霸王》那样的内涵。P

《坦克世界》的成功点燃了游戏厂商对军事题材的热情。虾兵蟹将都往这个领域扎堆，一时间泥沙俱下，有端游，有手游，也有微端页游，《坦克英雄》属于最后这一类。

网游评测：坦克英雄

游戏名称：坦克英雄	官方网站：http://www.tankhero.com.cn/
游戏类型：STG	当前状况：公测
开发公司：上海友齐	运营公司：天游软件
总体印象	
优点： ● 数据翔实 ● 画风清新	缺点： ● 操作不便 ● 卡牌系统鸡肋
推荐度（满分10）：★★★★★★☆6.5（一般）	



作为微端页游，《坦克英雄》在Unity3D的打造下，画面还算可圈可点，风格也轻松有趣。游戏用卡通渲染的方式营造出一个活泼明快的战场。操作是全3D的，受《坦克世界》影响不小。至于二战中经典的苏德坦克、涂装、升级等元素，在游戏里也一应俱全。

在军事迷们最关心的数据方面，《坦克英雄》亦有不错的体现，各种坦克在火力、速度、装甲等参数上有非常详细的划分，还兼顾了地形影响，对一款页游来说也很难得。

《坦克英雄》的策划应该玩过不少流行手游和页游。在游戏中，你会很明显看到这些游戏对策划的“启发”。比如他们设计了诸多形象鲜明的指挥官卡牌，能以额外加成的方式影响玩家的坦克实力。指挥官卡牌只能通过消耗游戏币或人民币来招募，且招募具有随机性——是不是已经开始有些熟悉了呢？

这还不算完，指挥官需要吞噬其他卡片才可获得能力成长，且有品质之分。能力达到上限后，可以进化升级成更高品质的卡牌，从而获得更高的能力上限——活脱脱的卡牌手游翻版。

拟真的参数和战斗、流行的卡牌和升级，这二者加起来，产生了一种不伦不类的游戏体验。策划很想当然地认为，将热门玩法融合就能创造一个新的热门玩法。但页游自身的操作瓶颈和轻量化本来就不适合这类高强度操作，况且真实参数也与数据为王的卡牌部分存在天然冲突，这都注定了本作尴尬的定位。P

经过反复测试和漫长的等待，《斗战神》终于向众人敞开了怀抱。由于此前吊足了大家的胃口，现在给人的感觉自然是“千呼万唤始出来”，还好不是“犹抱琵琶半遮面”。尽管还不是正式运营，但鉴于完成度已经很高，目前品质也已基本定型了。

网游评测：斗战神

游戏名称：斗战神	官方网站：http://dzs.qq.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：公测
开发公司：腾讯游戏	运营公司：腾讯游戏
总体印象	
优点： ● 剧情精彩 ● 战斗系统出色	缺点： ● 视角不佳
推荐度（满分10）：★★★★★★★★8（推荐）	



这几年腾讯在《斗战神》上倾注了大量资源，于是可以在一定程度上无视市场规律，在一些其它厂商想完善，但不敢完善的方面，《斗战神》都有着不俗的表现。系统上的精心雕琢自不必说，即使在同类游戏比较忽视的声效这块，项目组也做足了功课。战斗时的刀刃破空声和飞沙走石声，很好地烘托了临场气氛。主线任务夹杂有大量的剧情动画和角色配音，将游戏中的阴谋论主题表现得淋漓尽致。对于一款2.5D的网游而言，这样的配置已堪称豪华。

为何《斗战神》如此注重配音，这要从另一个角度来解读。《斗战神》重视的并非配音，而是剧情。这款游戏最出色的不是标新立异的动作格斗角色扮演，而是以《悟空传》为蓝本的世界框架和优秀的叙事手法。配音只不过是为了加深这种代入感的必要手段——由于网游剧情普遍没什么存在感，又有自动寻路，大部分玩家在做任务时完全不会看任务文本。为了防止玩家错过精彩的剧情，才会用配音的方式唤醒玩家对故事的兴趣。为了迅速建立玩家的代入感，游戏中甚至加入了六小龄童版《西游记》主题音乐的变调版作为某些场景的BGM，苦心可见一斑。

至于项目组为何如此重视剧情，那当然是因为……剧情的确好。故事性和思想深度兼具，以解读“历史”黑暗面的角度出发，营造了一种阴沉压抑的气氛。主线着重于“命不由天”这一主题，通过一系列的剧情发展，玩家会发现西行取经不过是众神众佛一场阴谋，众生像棋子一般被玩弄于鼓掌之间，压抑与阴森的氛围下，反抗精神跃于纸上。不夸张地说，哪怕只为了剧情，本作也是值得体验一番的。P



源力世界

战棋/策略游戏专业户Nival是被称为俄罗斯国宝级别的游戏公司，自从他们和育碧在《英雄无敌Ⅴ》上产生不和继而分手后，Nival就一直将注意力集中在网游上。如今的网游题材热门是什么？撸啊撸！对此Nival当然早已有所打算。

■辽宁 陆之遥

这款Nival进军MOBA领域的野心之作是《源力世界》（Prime World）。不同于传统的大型MMORPG，也不完全相同于时下流行的MOBA类游戏，《源力世界》在当前网游界的定位是比较新颖的。打个比方的话，这款网游更像是一个即时战略版的"英雄无敌"，再加上时下流行的MOBA元素。在《源力世界》里，玩家首先会和DotA里一样，在一张战略地图里面很直观地进行3v3或者5v5的英雄对抗。诸如破塔守塔、抢增益效果、打野等MOBA常见内容在《源力世界》里也是存在的，如RPG一样的角色培养和团战自然也不在话下。

《源力世界》里有两种阵营，每个阵营具有不同的信仰与生活方式。一方注重科学、逻辑并运用Prime来创造新的机械物品；另一方则崇尚精神、艺术与自由，借由Prime来强化他们的魔法。玩家可以从城堡的安全区出发，与敌对成员进行战斗、摧毁敌对方的塔，取得属于自己阵营的新领土。在战术层面上，游戏提供了一些特别的设定。比如地图上的某些位置会有一面中立的旗帜，当玩家占领旗帜后，附近的区域就会变成己方的领地。在自家领地上作战会有一些增益效果，但为了保持平衡性，避免强者更强，弱者更弱，玩家是无法通过传送卷轴来到达己方旗帜的。

战斗与策略的取舍

对于一款MOBA游戏来说，以上的内容似乎已经足够充实了，但这仅仅是《源力世界》的一部分。因为这款游戏还有更为重要的发展和策略要素，诸位不光要MOBA打得厉害，还需要投入更多的精力来进行自己城镇的发展和建设——改良城防，升级建筑。那些前线塔楼的防御、军队士兵的整体实力乃至英雄的装备和属性，都取决于你城镇发展的进度和强度。

让我们先看一下《源力世界》的经济系统有什么特殊之处。首先，玩家有金币，能用来加速生产、资源和建造，金币有如此强大的效果，当然得用现实中的金钱来兑换……其次，大家不论贫富贵贱，都有银币，这是游戏内流通的货币，主要用于招募英雄。此外还有RTS里常见的人口、食物乃至丝绸和木材，都用于建筑的建造以及升级。最后的一种资源就是Prime，一些特定的建筑需要用到它。在传统MOBA游戏里，随着战斗的进行，敌我双方固然可以不断变强，然而实际变成什么样子、每个阶段的属性如何，这些数据是不变的。相信那些娴熟的MOBA玩家应该早就把相关数据背得滚瓜烂熟。而在《源力世界》当中，我方完全可以

利用剩余资源对自己的兵种进行加强，进行宏观的策略调整——让发展到瓶颈的敌人突然遇到我方的终极兵种这不是一件很令人愉快的事情么？

在城堡范围内，玩家可以看到各种不同的建筑，包括资源收集、招募英雄、扩大人口的建筑等等。玩家要做的就是收集资源然后建新建筑，并对已有的建筑进行升级。城镇内科技建筑的选择也很重要，关键选择更会关乎到战局的势态。虽说萝卜白菜各有所爱，但因为是多人共同发展一个城镇，所以策略上的配合往往比战斗上的配合更为重要——你出了你的高阶武器商店就很有可能让你队友的出不来，成为一个强大的孤胆英雄好，还是与队友各让一步更好呢？一切都由玩家选择。游戏似乎向我们传达出来了一种MOBA类游戏的新方向：即使你的英雄疲软，无法正面对抗敌人的强大英雄，只要你的策略到位，你同样可以用更为强大的终极兵种来击败敌人强大的英雄和贫弱的队伍。这种设定不由得让人们想象，依靠英雄吃遍天的时代会逐渐走远么？

《源力世界》里离经叛道的设定还不仅于此，Nival甚至在游戏里内置了一个类似《祖玛》的休闲游戏。当玩家休闲时，战场的厮杀并不会停止。看上去有点“猪队友”的嫌疑。官方表示这个小游戏是给那些不喜欢PvP的玩家准备的（不喜欢PvP干嘛要来玩这游戏），并且完成小游戏还能获得一些奖励。比如一些带有特殊功效的卷轴，还可以获得少量Prime——这些奖励能不能弥补4v5暂且不说，就目前国外玩家的反应来看，游戏节奏普遍较慢，这个休闲游戏可能也有脱不开的干系……

以己之长，搏人之短

在游戏性之外的环节上，Nival同样下了不少功夫，首先是画面细节方面的用心程度，很多玩家都知道MOBA类的游戏都将精力放到了敌我相交的战场之上，出其不意的小道和遮蔽身影的树丛让那些程序员修改了一遍又一遍。但从未有人想到过将基地那里修缮一下，以至于很多玩家接受了“反正要摧毁那里，为何还要做得好看”的论调。Nival不愧是做过《英雄无敌V》的公司，把之前的经验都拿了过来，城堡效果美轮美奂，可以给市面上那些同类游戏上一课的了。

游戏的世界观也很值得称道，Nival为其编写了一个颇为宏大的世界观——源力世界。可能这段时间你经常会看到这个标题（国内网站通常翻译为“繁荣世界”），这不是错觉，因为官方将这个世界观进行了扩张，让多个游戏共用同一个世界观：第一款是塔防与角色扮演相结合的《源力世界——守护者》；另一款是发布在手机上，以源力世界的四大元素多重融合为卖点，类型为PUZ+RPG的《源力世界——炼金术》；最后就是本文的主角。Nival效仿当年知名的欧美RPG“魔法门”系列，将他们推出的这3款游戏丢在同一个世界观之下，让它们互相穿插并互相影响剧情，共同促进源力世界的变化。这样的设定非常有想法，想来近几年的MOBA类游戏大都缺乏一个严谨而认真的世界观设定，《源力世界》正好将这个MOBA游戏的软肋进行了必要的加强。P









（上左图）城市建设元素让本作在众多MOBA游戏里显得与众不同
（上右图）两方阵营的设计有些东西方混搭
（下左图）游戏的地形要比常规MOBA复杂一些
（下右图）这个界面颇有战棋游戏的遗风……



拳皇炫斗

8月28日，国内"拳皇"高手齐聚太仓市，在《炫斗之王》的舞台上进行了一番顶尖对决。这应该是国内目前为止奖金最高的格斗游戏赛事，5万元不足以改变一个人的命运，却可以很大程度上唤醒玩家们对格斗游戏的热情。

■本刊记者 Oracle

作为全球唯一一款成功的格斗网游，《炫斗之王》的发展路线是经过精心设计的。早在今年5月，腾讯就为这款游戏推出了三大赛事计划：包括TGA 2013大奖赛和WCG2013中国区总决赛，还会每周末定期举办线上赛事。而对于这样一款KoF Like游戏，如果你对它的招式、系统、判定以及血统抱有怀疑，那么8月初的一则新闻会彻底打消你的疑虑：腾讯游戏已与SNK建立合作，率先加入了二阶堂红丸和特瑞这两名经典的KoF人物角色。为了尊重原著，两名新角色的标志性招式和语音都被完整保留了下来。

以最强之名

了解了这一背景，就会很明显看出，此次在太仓举行的赛事，一方面是为了活跃国内格斗游戏界的竞技气氛，另一方面，也是为了突出腾讯与SNK的强强联手。整场比赛的主题就是"最强红丸特瑞拳皇赛"，参赛选手只会进行红丸VS红丸、特瑞VS特瑞的比拼。这次选手们大多是KoF圈内早有名望的高手，现在游戏换成了《炫斗之王》，系统和操作却是原汁原味的，选手们打起来毫无违和感。举办场地江苏太仓LOFT工业园作为PLU官方赛事场地，拥有电视级的舞台及转播实力，承办过多次TGA全国大赛以及《英雄联盟》职业联赛。这些因素都让比赛的规格颇高。

比赛在高涨的气氛中展开，开局便爆了一个大冷——本来夺冠的热门选手大口在首轮便不幸出局。抛开心理因素（大口表现较为急躁以至于让对方频频偷血），也不由得让人感叹高手在民间。选手们用键盘和摇杆的都有，从比赛结果上，也难以看出控制器对水平的影响。这是一个非常微妙的现象：从原因来看，键盘和摇杆之所以差距不大，是因为《炫斗之王》的系统植根于KoF97，设定较为简单，没有《罪恶装备》这一系细碎的取消、Air Combo、空中Dash等设定。从结果上看，正因为系统上手门槛较低，才能积累下广泛的群众基础，毕竟国内大多数玩家只用键盘。

由于本次赛事的主角是红丸和特瑞，无其它角色乱入，8进4和半决赛的详细流程我们不再赘述。决赛看点很多，因为这次只有冠军能拿到5万元奖金，倘若在最后的决赛输掉，和8进4一上场就输掉是没有区别的。加之这次奖金数额前所未见（国内同类比赛只有数千元奖金），决赛又是高强度的BO7赛制，双方最后都卯足了劲，发挥出了自己的最高水平。

巅峰之战

首先是"最强红丸"决赛，对决双方是tom9932与飞逝

流星。第一局第一盘，双方开始都格外小心，两次出现了少见的空投相杀。之后飞逝流星以一记雷光拳拉开血量差距，在最终时刻，双方同时出手，出现了Double Kill的结局；第一盘重赛，双方依旧打得很谨慎，在不断的消耗磨血中，飞逝流星以一记下轻脚拿下首盘；第二盘，双方互相牵制，在关键时刻，tom9932抓住对手的失误以一记奥义将比分扳平；第三盘，在双方血量都较低的情况下，飞逝流星依靠满气的优势瞬发奥义秒杀对手，拿下第一局。

第二局第一盘，对战双方战情胶着，都想在试探中寻找时机，结果tom9932抓住机会偷袭成功拿下本盘；第二盘，飞逝流星先是出现失误被tom9932打出雷光拳丧失先机，随后又以指令投接雷光拳再接指令投的连续技将比分扳平；第三盘，飞逝流星在消耗中抢占上风，一记空投将对手血线压至极低，随后再以下轻脚将第二局胜利收入囊中。

第三局第一盘，飞逝流星再次利用指令投建立起优势，随后稳扎稳打，利用转腿磨血将对手KO；第二盘，tom9932开盘先声夺人，一记雷光拳压制对手。双方在较量中接连使用指令投，最终tom9932利用前期的优势成功将追为1：1平；第三盘，对战双方都异常小心，相杀场面多次出现，你来我往中，飞逝流星再次利用跑投赢下比赛。

第四局毫无悬念，飞逝流星从开场就连续奠定优势，最终干脆利落地赢下比赛，获得最强红丸的荣耀。

特瑞这边的对决双方为KoF著名玩家拳霸小孩和“sNe、弑天地”，比赛过程跌宕起伏，第一局第一盘，拳霸小孩开场强势，在对手一次升龙失误后，拳霸小孩抓住时机接连打出连招将对手KO；第二盘，sNe、弑天地以下重拳接奥义成功建立巨大优势，扳回一盘；第三盘，拳霸小孩利用满气的优势发动奥义迅速还以颜色，最终拳霸小孩拿下首局比赛。

第二局第一盘，sNe、弑天地开场依靠连招压制对手，但拳霸小孩随后将其压入死角，并最终获胜；第二盘，sNe、弑天地利用小孩升龙起身失误成功扳回一分；第三盘，sNe、弑天地开场利用双轻拳接大招建立优势，尽管拳霸小孩一套反击将血量追平，但最终无力回天，sNe、弑天地有惊无险地扳回一盘。

第三局第一盘，拳霸小孩利用对手的失误赢下比赛；在第二盘关键时刻，sNe、弑天地使出轻拳接奥义成功逆转扳回一局；第三盘，开场sNe、弑天地以双轻拳接大招压制对手，结果拳霸小孩奋起反击，成功将局势逆转，再次将比分拉开。

第四局第一盘，拳霸小孩改变战术，从主动进攻变为牵制为主，对手一时间没有反应过来，被接连打出连招输掉本盘；第二盘，双方战斗欲望都很强，开场便是相杀。之后拳霸小孩利用三连击接奥义瞬间终结掉sNe、弑天地，拿到赛点。

第五局第一盘，拳霸小孩将sNe、弑天地压入死角进行耗血，尽管sNe、弑天地随后拉开距离，但无奈血线太低落败；第二盘，sNe、弑天地进行绝地反击，将拳霸小孩的血线压制到一半以下，却被对手拉开距离后，用一套漂亮的连击接奥义逆转。最终拳霸小孩依靠丰富的大赛经验，以4：1的比分战胜对手，摘得最强特瑞的头衔。









（上左图）《炫斗之王》致力于打造纯粹的格斗游戏体验，没有像以前那些失败的格斗网游那样加入很多与格斗无关的系统

（上中图）最强红丸飞逝流星（左）与最强特瑞拳霸小孩在赛后发表感想

（上右图）人气KoF角色的加入，想必会燃起很多KoF老玩家的热情

（下图）特瑞组的决赛打得异常激烈



古都西游行

一边是传统西游文化的精萃之地，一边是互联网时代下对于西游文化的全新阐释，两者共聚大雁塔下，究竟会给我们带来怎样的精彩？这一切尽在9月5日晚举行的《斗战神》不限号启程盛典中（图为不限号倒计时开启月光宝盒的瞬间）。

■本刊记者 Oracle

腾讯游戏旗下老牌工作室量子工作室历时5年潜心研发的《斗战神》已进入了最为关键的不限号测试阶段。不限号启程盛典，便是本次测试前市场宣传最为关键的一环。和大多数将发布会定在一线城市的网游不同，《斗战神》将不限号启程盛典选在了古城西安。初看意外，细想又合情合理。西安，《西游记》西游唐僧四人西行取经的起点，也是《斗战神》重读西游故事的开始，更是游戏里唯一的主城。选择在西安大雁塔这样地标性的地方举行不限号启程盛典，更能激发广大玩家的西游情结。

游在西安

可以看出，无论是腾讯游戏，还是西安市相关部门，对这次盛典都给予了足够的重视。西安曲江文化旅游集团副总经理高永奇先生也出席了本次盛典并致辞。对双方而言，曲江是西安致力于打造的旅游文化新区，能借助腾讯游戏进一步发扬大雁塔、古城等特色文化，自然是好事。而《斗战神》也能借助这次高调的庆典活动，让自己的“西游”内涵更加地道，这是一个双赢的结果。

在古色古香的大雁塔前，腾讯公布了一系列猛料。首先公布了制作组携手《阿凡达》团队打造的CG动画，时长超过8分钟。这是国产游戏有史以来最顶尖的CG动画，内容之精彩，场面之宏大，技术之领先，都是国内的竞争对手无法比肩的。只见百艘神族战舰驶入万妖谷，千万妖族奋起一战，气吞山河，声势浩大，有一种潘多拉星球再现的感觉。据次日制作人透露，这段CG的花费超过1000万，在国内游戏业也是史无前例的。本次盛典是在户外发布的，原本围了一大圈看热闹的观众，但在CG动画播放期间，大家屏息凝神了8分钟，几乎听不到杂音，注意力都被CG吸引了过去。

另一个猛料是关于泛娱乐合作的，这一直是腾讯游戏的重要战略，《斗战神》也不例外。随着“大家好，我是陈奕迅”和现场粉丝的尖叫，《斗战神》主题曲正式揭晓。《敢问路在何方》不仅是86版《西游记》的经典之作，其熟悉的旋律更代表了我们这一代人心中的《西游记》，本次由陈奕迅演唱，唱功和人气兼具。而且为了更好的再塑经典，《斗战神》团队不仅与《敢问路在何方》原作曲许镜清先生深入沟通并获得改编权，更邀请了林夕为该主题曲重新填词。如此诚意，相信会吸引不少的粉丝入驻游戏。

这次不限号启程盛典还有一个亮点，既然主办方采用了风险最大的户外发布仪式，必然存在某些无法在室内实现的环节，那就是户外全息展示。一个半透明的幕布被巧妙地安

排在了玄奘法师前，仿佛玄奘法师就在画中。皎月弯弯，古塔之下，伴随着全息的华丽影像，圣僧玄奘逐步“走”出雕像，召唤灵猴、龙女等《斗战神》六大经典英雄，为玩家共同开启了不限号的正式倒计时。此时在视觉盛宴的烘托下，整个盛典也进入了最终的高潮时刻。

制作人访谈

在8月6日的上午，参与此次不限号启程盛典的多家媒体对《斗战神》的制作人刘丹先生进行了一次群访。从这里，我们得知了很多有关《斗战神》的进一步消息，包括游戏的设计初衷、制作成本，以及项目组未来的发展规划。

“西游”在国内和“三国”一样，都是被反复利用的题材。无数知名的、无名的厂商都喜欢一窝蜂去做这类游戏，很难到标新立异。这次《斗战神》主打西游文化，又是怎样从无数的“XX西游”中脱颖而出呢？

面对这样的疑问，刘丹先生表示，之前他们也有类似的顾虑。市面上的同题材游戏太多，再做会不会太老套了？但后来在做题材分析的时候，他们认真研究了市面上的西游游戏，发现大多数产品不是对《西游记》进行创作，而是更多地利用西游，只利用里面一个元素，借用到游戏里，做一个简单的包装，真正在文化题材上的建树少之又少。由于市面上各种西游题材的网游、页游太多，当时项目组调研了很多用户，人们普遍认为西游就是低质的代表形象。很多用户看着《西游记》长大，等到他们成年后却没有一个和他们的审美观和欣赏水平对等的题材。用户在成长，但是这个文化并没有成长，这就是项目组看到的盲点。

如今国产网游还处在内容远远不够的局面，到了后期，多数用活动和PvP来撑游戏时间。在访谈上，刘丹先生透露了《斗战神》今后的发展方向。此前游戏的宣传重点是战斗和剧情。项目组希望在保持这两个卖点前提下，提高游戏的社区乐趣。制作组不想在游戏后期看到玩家的任务和日常玩法逐渐分离，而是希望玩家在后期能继续体验剧情。目前游戏采用的方式是相位世界。玩家可以组成团队，体验更庞大的剧情。《斗战神》的游戏流程可分为成长期和平台期。在成长期，玩家以单人副本和任务为主。到了平台期，核心玩法就是以宗派为单位来完成相位世界里的大型任务。这些任务可能会持续几天，每个阶段都会拆分成一系列玩法，其中既需要玩家完成大量的基本任务，也需要整个宗派进行战略级协调，到了某些关键时刻，还需要宗派里有高端玩家来完成像大型战场一类的任务。所以后期开发团队会不断地强化相位世界，这会成为《斗战神》除剧情、战斗以外第三个重要核心玩法。

在本文截稿前，《斗战神》已于9月12日开始了不限号测试。经过漫长的准备，这款游戏终于要接受玩家的检验。正因为《斗战神》是腾讯游戏原创之路的关键一步，才能获得腾讯如此巨大的资源投入，研发数年之久，反复测试，直到最近才终于取消了激活码限制。而这步走得如何，或许也将影响腾讯游戏之后的研发方向……



（上左图）携手阿凡达团队，史诗CG亮相大雁塔
（上右图）制作人刘丹解读《斗战神》研发理念
（下左图）灯光照耀下的大雁塔
（下中图）《斗战神》打造网游史上首个户外全息宣传影像，玄奘大师与大雁塔相映生辉
（下右图）陈奕迅携手《斗战神》，首度演绎网游主题曲











卡牌游戏的极致

《炉石传说》在PAX East 2013上公布后，我们曾经在5月中旬刊专题里指出过，小品游戏和移动游戏并不是暴雪熟悉的领域，他们在《魔兽争霸》初代之后几乎再无涉猎白手起家的小成本游戏领域，《炉石传说》是他们在移动领域的首次尝试。这款游戏的表现如何，恐怕也会影响暴雪接下来的平台战略部署。

■策划 本刊编辑部 ■执笔 digmouse、Oracle

在《炉石传说》开始这次Beta测试前，我曾玩了一段时间的《旅法师对决2014》。我得说，这是一个好游戏，但不是一个好电子游戏，这是两码事。包括万智牌在内的大部分卡牌乃至桌游，都喜欢将电子游戏体验维持到一个最低可玩的水平上，同时去追求最大的拟物化还原。比如上面这款游戏，对卡牌的内容显示非常不负责任，整个界面的空间利用率极差，大部分用来显示“桌子”，牌面小得只剩下象征意义，在Retina iPad上居然也只是做到了“刚好看清牌面写啥”的地步，却对卡牌在虚拟桌子上的摆放非常讲究。厂商的意图非常容易理解：慕名而来的玩家多数对实体卡牌有一定了解，在屏幕上还原实体游戏的质感和操作方式，似乎也是合情合理的选择。但就实际体验来看，即使在拟物化操作非常直观的iPad上，依然不是多好的游戏体验。这让我想起近几年陷入拟物化设计困境的苹果，后者越来越喜欢在自己的软件产品里加入木材、毛毡、富柯林斯皮革，以及动画模拟的磁带转动效果，导致近期的应用都出现了一个类似的问题：视觉设计同应用自身的可用性和功能之间的不协调性。

这种不协调同样出现在了电子版的桌游里，玩家行为并未转换成电子游戏的交互语言，而是被无谓的“拟真”环节所替代，节奏缓慢，步骤繁琐。雪上加霜的是，它们往往伴有冗长枯燥的教学，常以纯文本出现，在正式开始游戏前，我经常要点几十下“确认”或“下一步”，简直就是一副爱玩玩不玩滚的态度。在App Store里，电子版桌游向来是最昂贵的一个类型，但恐怕只有桌游爱好者能接受这类游戏，而这类游戏也只不过是他们在找不到实体游戏对象之时的权宜之计。对电子游戏交互规则的漠视，让这些依托于实体桌游的电子游戏只能在小众圈子里安于一隅，更别说成为主流了。

直到《炉石传说》出现。

是游戏，不是电子版卡牌

初上手《炉石传说》，最让我震撼的并不是什么系统、数值、技能，这些都植根于WoWTCG实体卡牌的设计，经过这些年的发展完善，理应有一个成熟的形态。而将属于实体卡牌的这一切完美甚至200%地再现到屏幕上，才是真正体现暴雪深厚的游戏设计功力的时刻。《炉石传说》的用户体验之于游戏业，就如同iOS产品之于数码行业，任何不起眼的细节都经过了精心地雕琢。合理的界面布局和活泼的场景装饰就不多谈了，每一个UI和按钮的变形、每一个鼠标悬停动画、卡牌的缩放，包括背景音乐淡入和淡出，你想得到的，

想不到的，暴雪都做出了足够合理的优化。从开场的过场动画到新手教程结束，一切浑然天成，体验上没有丝毫断层，只有一经上手就停不下的连贯感。

为了给一个从未接触过卡牌游戏的玩家提供舒适的新手体验，暴雪做了两个比较重要的优化。首先谨遵易于上手的原则，在新手教程里，能不出现文字就尽量不出现，转而以高亮、语音提示等信息引导玩家。新手教程的一系列任务中，除了最后的伊利丹提供了一个完整的对战，其余的都非常简短，说完事就结束。紧接着开启下一个新手任务，除了将之前的操作融会贯通，还会将新内容传授给玩家。这样一环一环相扣，始终不会有信息量过大而导致的倦怠。对比其它电子版桌游，玩家往往会倒在新手教学这一环节。

为何会出现这种反差？我想原因在于暴雪知道如何在“游戏里”引导玩家，而实体游戏的厂商只会在“游戏外”进行说明。要知道，即使是最复杂那一类桌游，系统架构和数值变量的复杂程度也不会比一个常规电子游戏更高。但电子游戏通常只有一个薄薄的说明，而桌游往往需要一本动辄几十页的手册。因为静态的桌游无法通过限制流程的方式“寓教于乐”，只能在游戏开始前将规则事无巨细地写在手册里。当桌游厂商试图打造一个电子版时，很不幸地将这些问题一并带了过去。我之前在玩《暗杀神》时，不得不痛苦地进行“看一大段话，按照指示点一下，再看一大段话”的循环，这就好比某些刊物把PDF丢在网上就说自己制作了电子版一样，都是一种无视用户体验的行为。

将教学融于情景，这是一个电子游戏厂商的基本素养。暴雪在这方面一向做得很好，在将WoWTCG打造成电子游戏时也没有昏头，依然贯彻了易于上手的理念，对一款强调智力对抗的游戏来说，能做到如此浅显易懂，很难得。

暴雪做的另一优化是拟物化问题。将实体卡牌电子化时，总会面临拟物化这道坎，《炉石传说》是不例外的。为了避免出现先入为主的实体卡牌形态与UI界面产生冲突，暴雪采取了一种很巧妙的方式：拟人化。玩家不是坐在桌子前玩卡牌的路人甲，而是扮演在酒馆里的吉安娜、古尔丹这些著名英雄。卡牌的战场不再是木质纹理的桌子，而是如同俯瞰一片空地，四周的建筑按比例缩小。不再有迂腐的纸片堆效果，上场的每张生物卡都有自己的配音，如同英雄派出去的真实随从。暴雪一方面在打造一款卡牌对战游戏，另一方面又在尽量消除卡牌的存在感。比较明显的例子就是你的手牌还是卡牌样式的，到了战场上就去除了卡片边框。“卡牌”在《炉石传说》里，只不过提供了一个逻辑上的摸牌概念。这样无论是原教旨主义的卡牌游戏爱好者，还是压根没听说过这玩意的休闲玩家，都不会感到多少违和感。

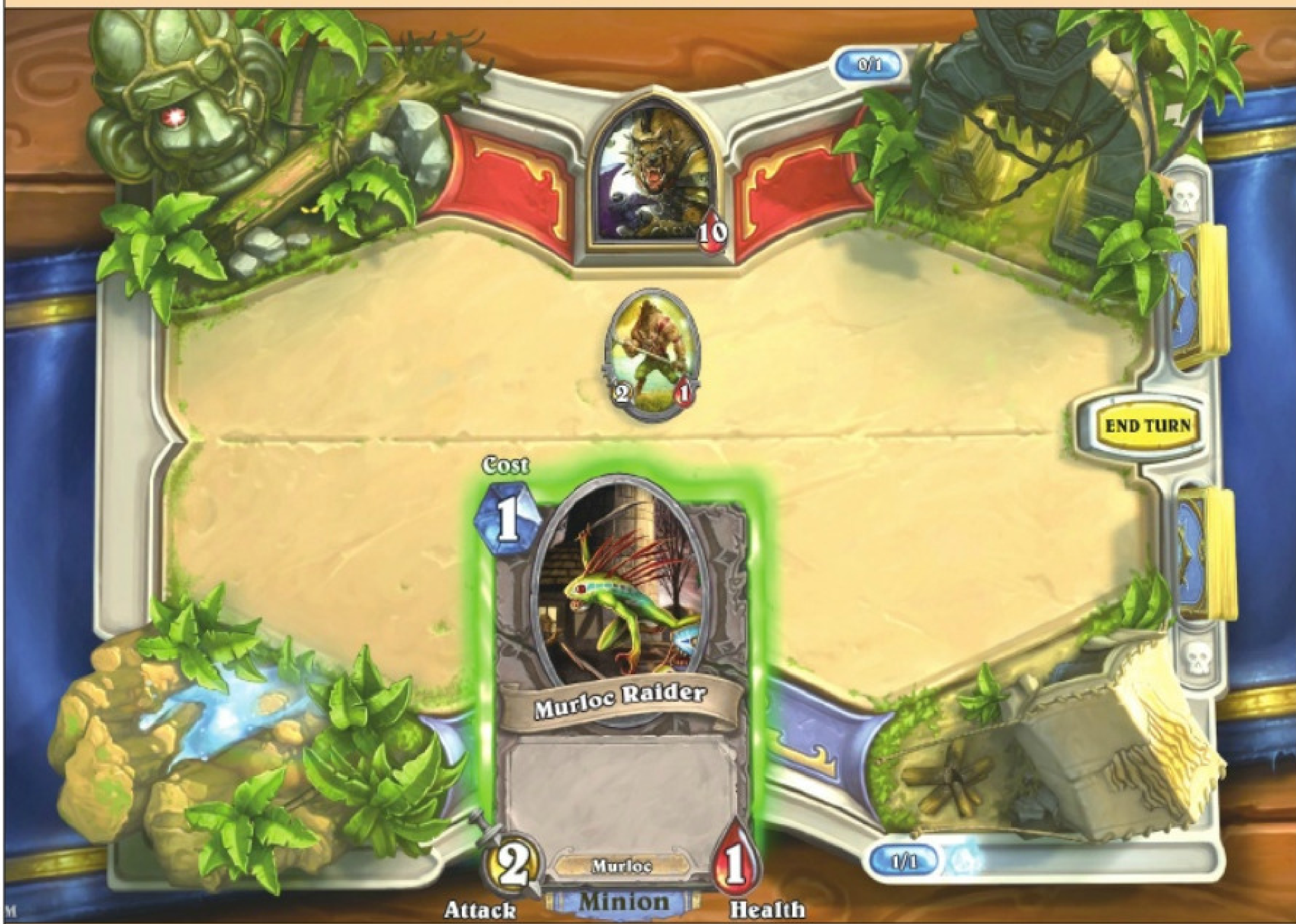
内容初探

我们如今看到的这个《炉石传说》在整体上与3月公布时并没有显著的变化：英雄血量决定胜负、召唤仆从和施放技能的核心玩法保持不变。武器相关的卡牌和技能显著增多，仆从的特殊效果也丰富了不少，游戏的完成度可以说已











（上左图）教学部分几乎没什么文字，取而代之的是简明的图示、语音、高亮提示等
（上中图）在教学关的最后，玩家将面临一个颇有难度的完整对战，这时你会看到制作组充满幽默感的提示
（上右图）开卡包的过程一样充满了动态特效
（下左图）开篇的教学关，敌人血量10点，保证玩家学会玩法后迅速结束当前游戏
（下右图）生动的界面UI时刻阐述着电子游戏的美学







（上左图）售卖卡包是目前《炉石传说》主要的盈利方式，但不会出现“充值两千块得一张大小姐”的暴发户设定
（上中图）你可能想不到，这个要钱进场的竞技场模式反倒是免费玩家的好去处
（上右图）竞技场的界面和UI在保证信息量的情况下同样遵循了直观和美观的理念
（下左图）如果你只需要某一张特定的牌，花费拆卡牌得到的魔尘就可以得到了
（下右图）《炉石传说》的战斗动画完全可以当成卡牌对战游戏的教材，华丽而不拖沓

经不低了。除了社交和游戏设置等周边环节还需要一些补充之外，整个游戏给人的感觉就是“现在就拿出去公布都没问题”。引擎使用的是如今移动平台极为常见的Unity3D，但画面保持了“魔兽”系列的基本风格，整个界面包括游戏场景都拥有各种不易察觉但让人会心一笑的细节，对只有十余人，被称为“5号团队”的这个开发小组来说，这样的工作可以给一个高分。

Beta版显眼的地方是它的游戏体制与盈利手段之间的交互变得更完整了。最初公布时的自组牌模式“锻炉”被更名为更直观的竞技场模式。以150G或1.99美元进场后不论胜负场多少，都能保证获得一包卡牌，假如能拿到6胜，获得的金币奖励就足够回本，就能继续进入竞技场。这个模式其实是高玩的最好去处，因为随机出现的英雄和随机出现的卡牌需要玩家对每个职业都有一定的了解。

那么作为一个免费游戏，不掏钱的玩家到底有没有活路？它的盈利模式从一开始就很清楚，也很简单：掏钱买卡牌，而对于不掏钱的玩家来说，1包卡牌＝100G，也就是一个一次性任务奖励的金币数量，而每天刷新一个，最多可以同时做3个的日常任务则奖励40G，也就是说，3天的3个日常任务也等于1包卡牌。考虑到150G进场的竞技场也必定等于1包卡牌，再加上奖励的金币和用于打造卡牌的魔尘，免费玩家靠每周这必定入手的两到三包卡牌也足够在一段时间后建立起几套有竞争力的卡组，高手玩家还可以依靠高胜场的竞技场模式无限进场获取奖励。况且，卡牌游戏的精髓从来都是计算和心理博弈，付费玩家的确可以依托高级高品质卡牌获得更多的战术选择，但这解决不了智商的压制。

独特性

卡牌游戏这个类型有个很有趣的地方，它在现实中的实体领域有众多的类型和分支，也拥有相当火爆的固定玩家群体，但有过一定的卡牌游戏基础的玩家，对《炉石传说》的第一印象往往是“它和某某某卡牌游戏有什么区别？”你很少从一个FPS玩家嘴里听到诸如“这个新游戏和《使命召唤》有什么区别”这样的话，这就凸显了一个卡牌游戏的核心竞争力——独特性。

如何显示出独特性？其实从前面我们已经可以看出，《炉石传说》的独特性是“面向大众玩家”，而在这方面，被小圈子奉为经典的同类游戏根本就是战5渣，最大的竞争对手反而是玩法差别很大、但尚属主流的自动战斗推图卡牌手游，诸如《我叫MT Online》《百万亚瑟王》。值得注意的是，《炉石传说》是流行卡牌乃至流行移动游戏里，惟一一个将重心放在人与人的同步对抗上的。而目前的主流卡牌游戏虽然提供了一定的社交要素，本质上还是一个PvE游戏。就算把范围扩大到全部的流行移动游戏，依然没有将同步PvP作为主打内容的产品——玩家对抗非常激烈的《部落冲突》只采用了异步PvP。而《炉石传说》能否借由智力的即时比拼改变玩家的游戏习惯，能否一扫当前卡牌游戏的无脑气息，我们拭目以待。



环游世界的美丽

8月的iOS游戏界出了一匹黑马，一款来自中国的女性向游戏——《暖暖环游世界——搭配研习生》在日服App Store登顶，而它的前作《暖暖的换装物语》曾在日本保持收费榜Top 10数月之久。能在强者如云的日本市场拿到这个成绩，已实属不易，那么这款美丽的游戏是如何诞生的呢？

■本刊记者 Oracle

开发“暖暖”系列的叠纸网络是一家刚成立不久的公司，创始人兼CEO姚润昊毕业于日本早稻田大学。2012年在校读研期间，他组织伙伴们开发了《暖暖的换装物语》，次年3月即回国创办公司，很快便有了“暖暖”系列的新作。

Oracle：“暖暖”系列的最初灵感是来源于哪里呢？

姚润昊：因为我们团队主要成员都是女孩。她们从小就对这一类游戏有浓厚兴趣，而且最了解这一类型游戏的核心用户。因此我们基于自身这样的特点深入了解分析了这一类型游戏的市场，然后进行了“暖暖”系列的设计。女孩们负责的部分几乎涵盖了整个游戏制作流程、美术、UI设计、游戏策划、特效、运营。所以这个游戏方方面面都很考虑女性的心情，也就对女性玩家非常有吸引力。

Oracle：留学日本的经历对游戏的诞生有何帮助？

姚润昊：日本留学的经历带给我最大的体会就是要对细节苛求。只有苛求细节才有可能带给玩家更贴心的服务。手游开发说到底也是服务业，所以手游制作的时候考虑得最多的就是如何满足玩家，带给玩家更好的体验。

Oracle：虽然这是一款女性向的游戏，但有美女的地方就有男人……你们认为男性玩家的比例占多少？

姚润昊：以我们目前的情况，还很难对玩家性别进行准确调查，预计男性玩家大概有10%左右吧。毕竟这是一款换装为主要玩法的游戏，而通常大多数男生对着装方面都没有太深的研究和太大的兴趣，呵呵。

Oracle：我注意到《暖暖的换装物语》的国服配音还是日语，这款游戏一开始是完全面向日本市场的么？

姚润昊：面向日本市场是一方面原因，国内优秀的声优资源不容易联系也是重要原因。相比而言，我对日本的声优资源更为了解，如果读者里有喜欢“暖暖”又认识很好的中文配音请联系我哟！

Oracle：“暖暖换装”系列在中日市场的推广营销，以及本地化方面有什么不同？

姚润昊：有差异的地方。一个是国内版本针对中国女性玩家的喜好和感觉做了很多本土化的服装，而任务文本也加入了一些国内用户喜闻乐见的梗。针对不同语言版本的本土化创作一直是我们关注的，“暖暖换装”系列日文版本之所以可以在日本取得不错的成绩，很大程度上正是因为更贴近日本文化的任务情景描述，而这一块往往是国产游戏进军日本市场时最大的瓶颈。近期《暖暖的换装物语》也将由Aries Games代理发行英文版本，希望我们的努力在欧美市场也会得到认可。

Oracle：《暖暖环游世界》的游戏体积是上一作的将近10倍，体积的增长主要来自哪些方面？

姚润昊：2代游戏容量的提升主要是因为增加了精细绘制的地图，较一代衣服的数量也大增，为了给玩家带来超强游戏体验，我们还加入了很多细节特效。不过为了减轻玩家的设备负担，我们目前正在研究如何在保证画质的前提下精简游戏的体积。

Oracle：两代游戏在开发理念上有什么变化（我注意到一代的商店还处于半黑箱状态，玩家在购物之前并不能看到衣服的全貌，二代则完全开放）？

姚润昊：一代更注重获取衣服时候的惊喜感。前面说到二代大幅增加了服饰的数量，我们希望玩家可以更注重配合任务选择衣服以获得高评分的搭配挑战。

Oracle：您认为中日移动市场有何不同，“暖暖换装”系列的成功原因又是什么？

姚润昊：日本成熟的游戏市场上，玩家有非常良好的付费习惯，付费率非常高，而且留存时间非常长。但是他们的游戏经验丰富，对游戏内容更为敏感、判断力更强，对于无法满足他们需求的产品是不会有任何投入的。可以说，比起国内市场，日本市场是一个更高回报，但也具有更高风险的地方。“暖暖换装”系列的两代产品都能达到日本市场付费榜第一，很多人都说是一个奇迹，其实，这和系列自身的高品质也是密不可分的。

较之日本，国内的创业环境还是比较好的。我们目前的团队由8位全职人员和多位来自中日韩的兼职画师组成。与传统游戏公司不同，我们的团队中的女性占据了绝对的比重。这样能够将女性的力量发挥到最大，所以“暖暖换装”系列才能具备相当多吸引女性玩家的细节。

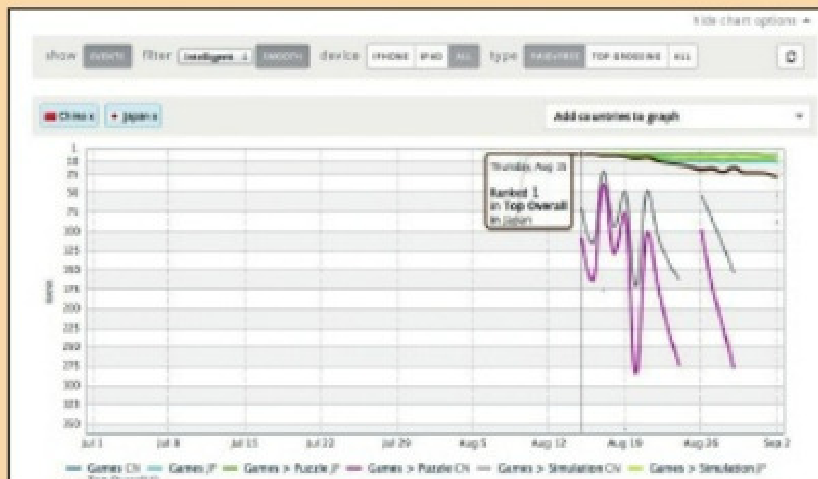
Oracle：未来《暖暖环游世界》会有何发展方向？有没有计划为对白加入配音，甚至进行服饰的品牌合作？

姚润昊：未来的“暖暖换装”系列将更专注网络SNS互动，给玩家更多展现个人魅力的空间。而我们也计划未来在游戏中加入品牌服饰的合作，让玩家将游戏中的衣服真正穿到自己的身上。而关于合作品牌各方面的把关和挑选将是一个重点，我们希望能够通过强强联手，为玩家、游戏本身以及合作品牌都营造出满意的效果。

Oracle：国内移动游戏市场的热门作品通常是免费游戏，是什么原因让你们将游戏售价定为6元的？

姚润昊：对于一个成熟的游戏市场，当用户认可一款游戏作品时，很自然地会付费购买来体验。而就国内而言，手游市场上有大量的新玩家用户，他们对游戏的理解还停留在街机甚至红白机的时代，这些用户对游戏的消费习惯还有很大的培养空间。一方面，出于对游戏品质的信心，我们目前在国内和日本都将《暖暖环游世界》定价为6元（0.99美元）价位，事实证明我们的作品的确得到了众多用户的认可。另一方面，我们与一代发行商Aries Games协商，将《暖暖的换装物语》改为免费，也是希望可以有更多用户体验到“暖暖换装”的游戏乐趣。









（上左图）深受女生喜欢的换装界面
（上中图）褐色线条是《暖暖环游世界——搭配研习生》在日服的排行榜上的排名变化，可以看出，这款游戏曾在第一名停留过一段不短的时间
（上右图）2代加入了精细绘制的地图
（下图）公司内部环境，好多MM……



欧美网游开发秘辛（十）

1994年9月，当蒙萨拉特在普罗维登斯街头漫步的时候，“幸运”地遭遇了一场车祸。他并不仅没有生命危险，并且获得了一笔不菲的保险赔偿金。正是这场车祸，让欧美网游界诞生了另一个经典之作。

■北京 楚云帆

在EQ发售之后不久，1999年10月，涉足游戏业务不久的软件巨头微软发行了一款名为《亚瑟龙的召唤》（Asheron's Call）的网络游戏，并很快成为与UO、EQ分庭抗礼的网游，这也让游戏的开发方Turbine备受关注。自此之后，Turbine成为欧美网络游戏的一支重要力量，也为网游玩家贡献了多款精品网络游戏，包括后来的《龙与地下城Online》与《指环王Online》。

科学家的游戏梦

■游戏：亚瑟龙的召唤 ■开发：Turbine Entertainment Software
■发行：Microsoft ■时间：1999.11.2

Turbine成立于1994年，最初它的名字叫做Cyberspace，成立者是几名大学中的科研人员——这种组合并不多见。

在Cyberspace成立之前，美国名校布朗大学的博士约翰·蒙萨拉特（Johnny Monsarrat）已经在智能机器人研究领域取得了一定的成绩。但是作为一名程序员，他却希望能够在游戏开发领域挑战自我——与很多因为对游戏热爱才走上游戏开发之路的人不同的是，蒙萨拉特认为在技术领域的未知地带——游戏开发里能够给自己带来更大的挑战——当时似乎每一个有独立编程能力的程序员都渴望制作一款自己的游戏，只是很多人没有勇气去挑战自我。

经过一番思索，蒙萨拉特和布朗大学人工智能实验室的3名朋友——杰里米·加夫尼（Jeremy Gaffney），凯文·朗文（Kevin Langevin）以及蒂莫西·米勒（Timothy Miller）在自己家中成立了名为Cyberspace的公司，开始开发游戏——他们不是要制作市场上泛滥的主机和电脑游戏，而是要进入技术上并不成熟的网络游戏开发领域。

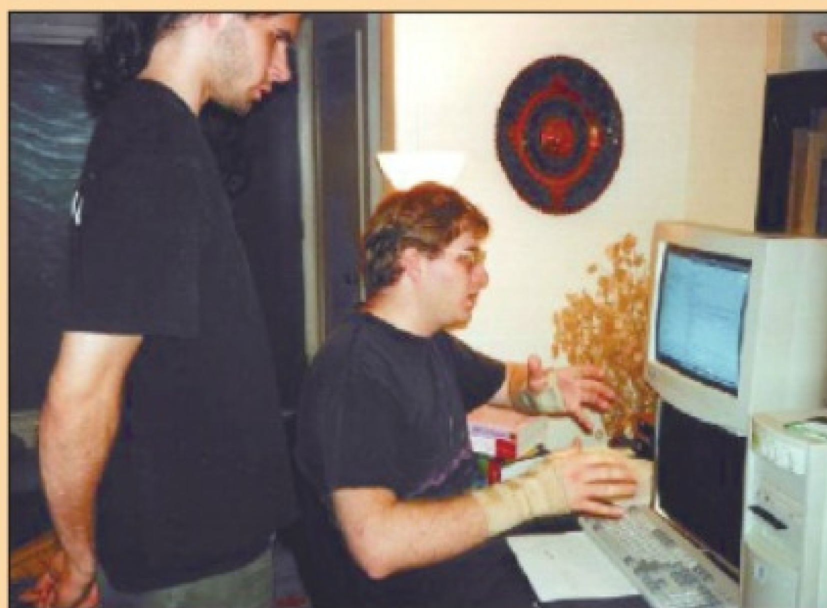
在进入布朗大学之前，蒙萨拉特在麻省理工学院加入过一个名为“刺客联盟”的社团。不要被这个名字唬住，这个社团只是一个由D&D爱好者成立的小型剧团组织。他们在舞台上进行D&D的扮演，蒙萨拉特当时兼任编剧和演员。因此在开始进行网游开发之后，蒙萨拉特希望能够开发出一款D&D题材的奇幻网游，让成千上万的人能够在一个奇幻世界中扮演精灵战士或魔法师进行冒险。

不过蒙萨拉特对于构建游戏世界并不在行，几名创始人员更擅长的是程序开发，因此最初团队的主要工作就是技术层面的开发。最开始的情况十分恶劣，整个公司只有一台笔记本电脑，然后勉强买了一个用于UI开发的台式电脑，这就是公司的全部资产了。4人当时都没有辞去原有的科研工

（上图）工作室的办公环境一度十分恶劣
（下左图）《亚瑟龙的召唤》游戏封面
（下中图）蒙萨拉特与克里斯在开发引擎
（下右图）开发团队搬至蒙萨拉特母亲家中









作，只是在工作间隙进行开发，直到1994年9月的时候，蒙萨拉特以一种不寻常的方式为公司“募集”到了一笔资金，并下定决心全力进行游戏的开发。

这个不寻常的方式就是开篇提到的车祸。由于这场飞来横祸（财），1995年1月，蒙萨拉特辞去大学的工作，成为Cyberspace公司第一名全职员工。曾在布朗大学做计算机图形研究的另外一名创始人蒂莫西·米勒为他准备了大量的资料和指导。蒙萨拉特开始全力为游戏编写3D图形引擎——在当时，3D图形技术十分超前，而这带来的技术挑战正是蒙萨拉特开发游戏的初衷。

在进行游戏开发的同时，为了保证前期的开发成本，Cyberspace也拿着游戏的商业计划书向一些投资机构寻找投资，并获得了一定的关注。但最终团队还是决定依靠家人和朋友的帮助来完成前期的资金筹集工作，并在招聘上努力寻找那些愿意接受较低工资的有梦想的开发者以减少开发成本。不过这种人并不好招，在面试超过70人之后，只有一名程序员克里斯·迪尔（Chris Dyl）愿意加入团队，于是他成了4名创始人之外的第一名雇员。在十几年后的今天，这位当年不计较工资怀揣梦想而来的年轻人已经成为了Turbine的CTO，他的付出也得到了相应的回报。

逐渐走上正轨后，团队希望公司能有一个响亮的名字，于是将Cyberspace改为Second Nature Interactive，但是一年之后又改成了Turbine。从此Turbine成为网游市场的一支新军，开始逐渐在游戏市场崭露头角。

1995年夏天，蒙萨拉特的公寓已经无法满足增长后的团队日常工作需求了，于是公司搬到了其母亲在普罗维登斯的房子，最开始只用了客厅，随后卧室和地下室也被占用了。蒙萨拉特母亲的房子成为了6名团队成员工作和生活的地方，而母亲为了支持儿子的创业，也只能搬出了自己的房子另寻住处。1995年的夏天非常炎热，普罗维登斯的这所房子中连空调都没有，就这样，开发团队还是在日以继夜的努力下让游戏引擎逐渐完善，并做出了可用于演示的Demo版本。就在这个时候，游戏开发中的核心人物托比·拉加尼（Toby Ragaini）加入了团队。

托比·拉加尼在加入之前也是一名科研工作者，在附近的一家遗传学实验室工作。在蒙萨拉特母亲的房子中，他感受到了Turbine的十几名团队人员对游戏开发的热情，遂同意接受800美元的月薪加入这个团队。

当时虽然已经有了Demo，但整个游戏还没有一个系统的框架，一切都要重新梳理。经过一系列的讨论之后，最终团队的分工被明确下来：曾在微软协助开发Windows NT的布朗大学辍学生蒂姆·布伦南（Tim Brennen）领导团队设计服务器和玩家的数据部分；克里斯·迪尔负责3D图形引擎和物理效果；音乐系毕业的贾森·博斯（Jason Booth）负责协调艺术团队和图形设计团队；新加入的托比·拉加尼成了游戏的首席设计师，负责最为核心的游戏世界和规则的设计。虽然这个团队并没有专业的游戏开发经验，但是大部分人都是科研人员出身，熟悉互联网技术，并且很多人也都有

MUD的游戏经验，这些都给开发工作带来了一定的帮助。

《亚瑟龙的召唤》开始的设计是支持200名玩家同时在线、小时计费。虽然在今天来讲这个设计十分可笑，但是在1995年的时候，这是标准的能够保证回收成本的线上游戏模式，采用类似模式的《无冬之夜》在市场上的也取得了成功。基于这一目标，游戏的上线时间初步确定为1997年第四季度——也就是2年之后。不过后来随着游戏开发的进行和网络游戏技术的进步，《亚瑟龙的召唤》的很多设计和目标也都被重新推翻。在预期的上市时间到来的时候，游戏还在开发阶段，一直到1999年10月才最终发行。

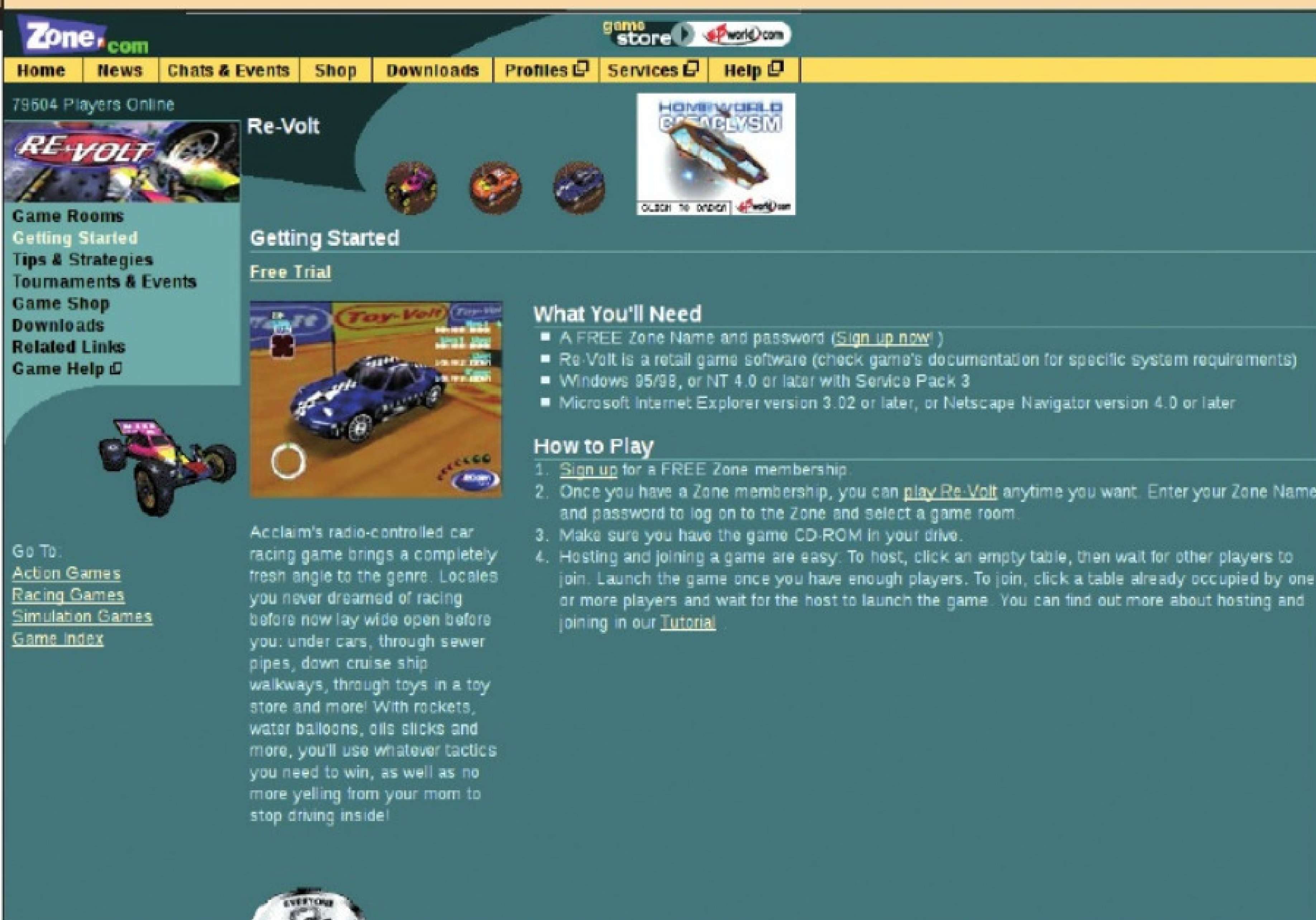
在1995年的时候，摆在Turbine面前的除了游戏本身之外还有一个问题，那就是还没有为游戏找到发行商。Turbine随后开始向外界宣传自己的游戏，并积极与游戏发行商接触。1995年9月，蒙萨拉特带着仅有一页的游戏宣传单出席了GDC游戏开发者大会，并与AOL、CompuServe等当时主要的网游发行商建立了联系，同时收到了一些很有帮助的建议和反馈。

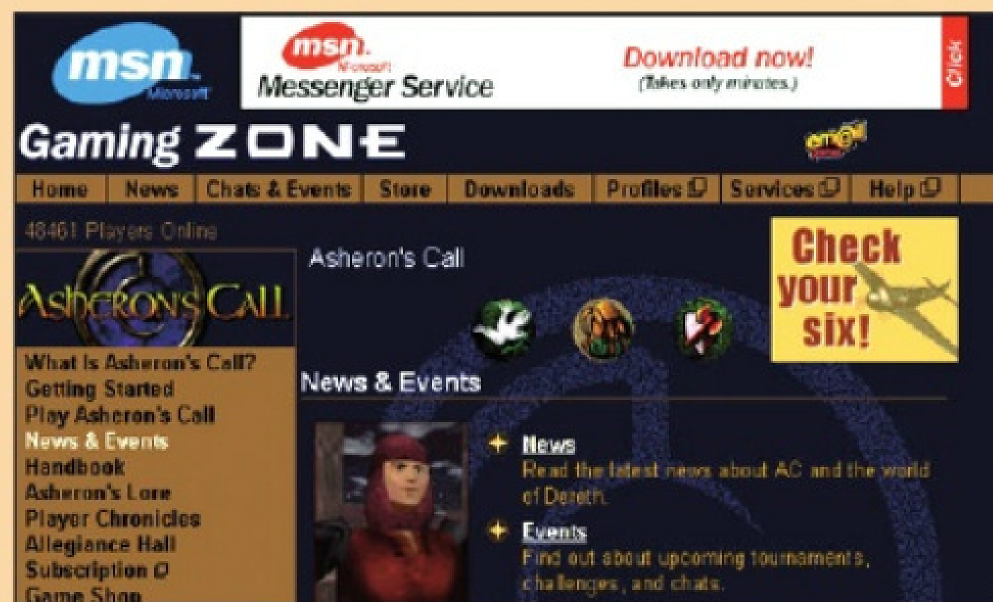
但此时游戏的完成度还很低，没有出版商愿意代理这款游戏，Turbine首先要让游戏更加吸引人才可以。由于普罗维登斯这座小城很难招人，于是Turbine将公司搬到了波士顿以南的韦斯特伍德，并且搬进了写字楼。公司的规模也逐渐扩大，到1996年中的时候已经发展到了30人，运作也逐渐规范。已将主要工作放在管理和涉外业务上的蒙萨拉特聘请了一名资深游戏人理查德·鲍威尔（Rickland Powell）作为执行副总裁，协助进行游戏业务的开发管理，另外聘请了哈佛大学的一名MBA精英丹·斯切里斯（Dan Scherlis）协助进行商业洽谈。

到1996年底的时候，蒙萨拉特开始逐渐脱离一线管理岗位，任命比自己更专业的丹·斯切里斯为公司CEO，自己做董事长和业务上更擅长的CTO。在人尽其才的情况下，《亚瑟龙的召唤》的开发进度也得到了保障，日渐完善的游戏开始受到越来越多的发行商关注，而在这个时候，Turbine通过自己的努力寻找到了一个更加财大气粗的发行商：初涉网络游戏业务的微软。

财大气粗只是选择微软的一个理由，更重要理由的是，Turbine认可他们对网络游戏市场的预测。在1996年初的时候，微软新成立的MSN游戏社区的代表在开发者大会上预测当时普遍流行的计时收费模式将被淘汰，月费制将成为新的流行趋势，但在会上招致一片嘘声，而同样在会上的Turbine团队却认同了他们的预测。于是在当年的E3上，Turbine的高层坚持不懈地向MSN游戏社区的乔恩·格兰德（Jon Grande）介绍《亚瑟龙的召唤》，并在会场的电脑上向其演示了游戏的3D画面效果，成功吸引了对方的关注。在参观了Turbine的团队后，微软与其签定了初步的发行意向书。尽管正式合同直到6个月后才签署完毕，但是意向书支付的预付款却保证了在此期间的团队正常运作，甚至取得了一些里程碑式的成果。

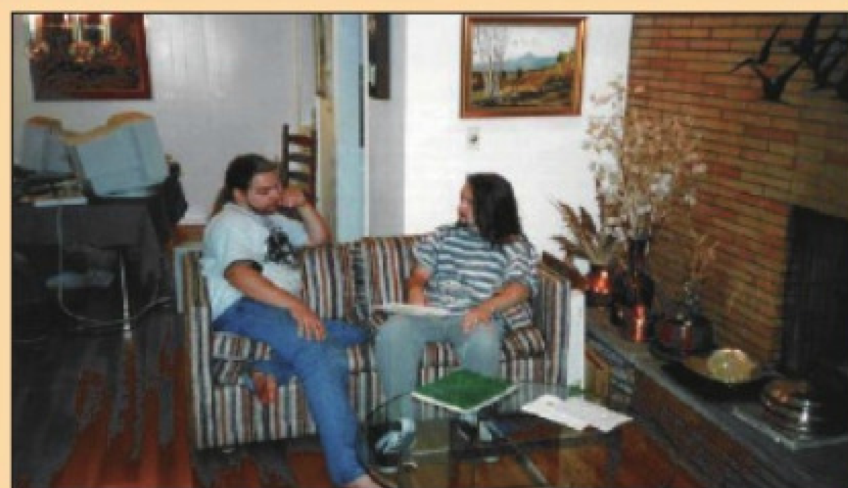
背靠大树好乘凉。除了获得微软提供的资金支持外，





（上左图）MSN Gaming Zone是微软当时重点推广的游戏社区
（上右图）登陆MSN Gaming Zone对《亚瑟龙的召唤》的开发是个转折
（下左图）克里斯向外界展示游戏的DEMO
（下中图）加夫尼与托比讨论游戏策划
（下右图）工作间隙的娱乐







Turbine也因为与微软是合作伙伴，获得了更多技术上的帮助。一方面微软为其提供了一些免费的开发工具，包括Visual C++、Visual SourceSafe和一个名为RAID的Bug追踪数据库，另外一方面Turbine也在与这家世界最大的软件公司合作中汲取了很多专业软件开发的经验。这个合作中最重要的则是Turbine成功保住了对游戏源代码的所有权，这样就保证了公司发展的独立性，避免像一些其他团队那样命运被掌握在发行商手中。

与单机游戏不同，网络游戏的技术架构十分复杂，除图形引擎外，还包括用户界面、服务器、网络服务功能、用户身份验证、游戏管理工具等。在一开始，Turbine便计划开发一套可重复使用的引擎和工具，可以更方便地将其应用在更多的网络游戏开发上。在有了足够的预算保证后，开发团队便致力于实现这一关键技术，保证技术架构的模块化和数据独立，以方便代码的重复使用。

这种模块化架构在《亚瑟龙的召唤》的开发过程中起到了巨大的作用，不仅保证了未来更多盈利的可能，也让游戏的开发变得更加便捷。以创建游戏世界为例，要将游戏所在的Dereth世界填充完是一项艰巨的任务，一般开发团队会聘请很多设计人员手动创建内容，但是Turbine在这方面没有足够的预算，于是开发团队创造了一系列世界建筑工具，以最大限度地保证完成任务。

这一系列世界建筑工具中包括一个方便艺术团队创建游戏环境模块的工具，设计人员可以在创建地图时添加指定的地形特征和随机怪物，此外还有名为地下城生成器工具，可以更方便地创建地下城。这些工具创建了直观的拖放式界面，让没有程序功底的策划和设计人员也能很方便地创造更多地下城，让游戏的内容添加变得更加轻松。

《亚瑟龙的召唤》的故事发生在一个名为Dereth的世界。名为亚瑟龙的传奇魔法师无意中打开了通向一扇未知世界的传送门，并从一个世界带回名为Olthoi的昆虫生物进行研究。但事情很快失去控制，异世界的生物不断进入人类世界，大部分人类通过亚瑟龙召唤的传送门逃离这个世界，但亚瑟龙本人却留了下来，以弥补自己犯下的错误。玩家需要协助他一同完成这项艰巨的任务，打败怪物、完成任务、探索地下城。

开发团队为游戏设计了一个独特的核心系统——效忠系统（Allegiance System），这主要受直销组织安利的影响，是蒙萨拉特等几名创始人最开始便设计成型的。游戏中的新玩家可以向同等级或更高等级的玩家效忠，被效忠者可以为新玩家提供保护，也将获得新玩家在升级过程中的一部分经验作为回报。在这一系统的影响下，老玩家会积极发展新玩家加入游戏并保证新玩家的成长，使游戏的推广和环境维护有效进行下去。

除了这一创新之外，《亚瑟龙的召唤》与同时代其他网游相比也有很多不同之处。比如游戏人物创建中并没有职业选择的概念，玩家可以在游戏中根据自己的喜好搭配技能培养自己理想的职业，这让角色的自由度获得了很大的提升。





（左上图）Beta测试时的界面十分简单
（左下图）正式上线时的游戏界面略有改善
（右图）《亚瑟龙的召唤》的玩家处在一个名为Dereth的世界

技能的应用在游戏中十分重要，甚至可以让低等级的玩家打败比自己更高等级的玩家。

1999年初，游戏开始进入Beta测试阶段并最终持续了8个月。发行之后的表现证明了Beta测试的必要性。在测试过程中，测试者会将Bug提交到名为RAID的Bug追踪数据库，微软也有一支团队专门跟踪用户提交的Bug并将重要的添加到RAID，其后由Turbine进行修复。在测试期间，服务器要求能够通过3000名玩家同时在线的压力测试。为了满足这一标准，开发团队对物理服务器端做了些修改，将碰撞模型进行了简化，这些都为游戏正式运营后的服务器的出色表现打下了基础。

1999年11月2日，在《无尽的任务》发行9个月后，《亚瑟龙的召唤》正式发行，此前充分的测试让游戏的运营波澜不惊，没有像同时代其他很多网游那样出现服务器崩溃的状况。在正式发行之后的前几周内，服务器没有崩溃过一次，在当时的技术条件下是一个伟大的成绩。这除了充分的测试之外，部分也得益于游戏所使用的动态负载平衡服务器技术。

在稳定的服务器表现和微软的强力宣传下，《亚瑟龙的召唤》吸引了大量的玩家，玩家数在发售同年年底便达到了8万人。一年之后，在UO和EQ两款游戏风光无限的同时，《亚瑟龙的召唤》也取得了20万销量和9万人在线的良好成绩，成为游戏市场上排名第三位的网络游戏。2002年，《亚瑟龙的召唤》在线人数达到巅峰——12万人，虽然在线排名不久后被《卡米洛特的黑暗时代》超越，但在很长一段时间内仍然保持了一群忠诚的爱好者。

启示：玩家的传播效应

《亚瑟龙的召唤》的效忠系统和国内网游中常见的师徒系统都在早期促使玩家自发地进行游戏传播，通过玩家来吸引更多用户的设计，在网络游戏发展的初期卓有成效。玩家遇到自己喜欢玩的游戏，不仅能邀请好友一起体验游戏，也可以获取更多的收益。不过随着玩家的自主性越来越高，这个系统就逐渐失去作用了。而且今天虽然很多游戏里依然有类似的系统，但是更多的是出于游戏内利益的考虑，而且多数无法像以往那样形成更好的社交氛围，加深人与人之间的羁绊了。游戏内玩家之间的社交，今天似乎也越来越少了。

另外，Beta测试的重要性也在《亚瑟龙的召唤》的身上得到了很好体现。充分的测试和“除虫”工作可以有效保证游戏正式运营后的稳定，最大限度地留存玩家。如果不能在Beta阶段预料到可能面临的服务器压力，就有可能像《最终幻想XIV》或《激战2》那样，在形势喜人的情况下不得不暂停销售游戏，白白浪费大好的发展机会。

下期预告：在时间进入21世纪之后，欧美网络游戏市场形成UO、EQ和《亚瑟龙的召唤》三足鼎立的局面，看到这些游戏的成功后，更多的团队涌入网络游戏开发领域，其中来自挪威Funcom公司很快成为这些团队中的一个佼佼者，他们的作品《混乱在线》对占据市场统治地位的几款网络游戏作品发起了挑战……











（上左图）游戏画面：室内战斗
（上右图）玩家们等待亚瑟龙降临
（下左图）游戏中的国际象棋小游戏
（下右图）《亚瑟龙的召唤》的画面色彩十分鲜艳，因此视觉上比较讨巧



问剑世界之巅

2013年的《星际争霸Ⅱ》世界锦标赛赛程已经过半，3个赛区的第三赛季的比赛在本期杂志上市时也进入了最火热的阶段，哪16位选手能最终进军世界总决赛应该已有眉目，但哪些选手才是争夺今年的《星际争霸Ⅱ》世界冠军的最大热门呢？

■晶合实验室 Digmouse

第二赛季的决赛在8月23～25日的科隆Gamescom上落下帷幕。已经超过两年未能斩获一个大赛冠军的韩国选手Bomber夺得第二赛季冠军，3000点积分的入账也让他攀升到了WCS总积分榜的第三位，确保了一张进军暴雪嘉年华上总决赛的门票，那么和他一起前往阿纳海姆的世界最强16人中，哪些有最终问鼎的资格呢？

10. [A]NaNiwa

“北地之王”NaNiwa在WCS第二赛季总决赛击败大热门INnoVation，再击败多次淘汰自己的宿敌欧洲区冠军duckdeok，让人对这名成名已久却争议不断的瑞典选手重新燃起希望。WCS欧洲区第三赛季32强就早早出局，暴露了他心态上的一贯问题，如果他能晋级总决赛，控制好自己的情绪和心理状态应当是他必须考虑的，他有和韩国顶级一较高下的实力，但他能将自己的实力全部发挥出来吗？

9. SK_MC

“总统神族”在最近一年更多地用自己的娱乐价值和国际化形象而不是赛场表现赢得玩家的心，他早已不是2011年的那个凶狠坚决的顶级神族选手，但WCS欧洲区第二赛季的亚军却始终提醒着大家：“总统”从未离开！

WCS第二赛季决赛的出局并不能说明太多，面对ZvP爆发的Jaedong和韩国区亚军Rain出局并不算丢人，若他能在第三赛季稳固在积分榜的前列，在世界总决赛这个更大的舞台上，MC的表演或许会更加精彩。

8. MaruPrime

这个才刚满16岁的少年已经是OSL史上最年轻的冠军和最年轻的王者之路选手，他的前途必定不可限量。但WCS第二赛季总决赛的小组出局却给他蒙上了一层阴影，他会像Mvp那样成为一个传奇，还是沦为Seed、Jjakji乃至Sniper那样的昙花一现冠军呢？首先他需要在第三赛季的韩国区确保自己的一个世界总决赛席位，然后我们才能在世界总决赛的大舞台上去评判他。

7. Liquid`Taeja

2013年夏天的Taeja和2012年夏天的他一样火热，HomeStoryCup 6和ASUS ROG 2013两冠加上WCS第二赛季总决赛四强几乎确保了他的世界总决赛席位，他在北美区第三赛季获得高排名也几乎是板上钉钉，摆脱了腕伤困扰的Taeja

如今是一个顶级人族的完全体，在被人族统治的《虫群之心》时代，Taeja的快节奏风格和扎实的基本功足以让所有玩家对他有所期待。

6. LGIMMvp

有人说“自由之翼之王”Mvp老了，的确，WCS欧洲区第三赛季的早早出局让人感受到他的无奈，他的风格在韩国到欧洲的巨大延迟下无法施展，但所有人都知道，到了线下，到了大舞台上，Mvp则是另外一个完全不同的人，WCS第一赛季总决赛他与如日中天的INnoVation战至决胜盘已经让人拍案惊奇，历史一次又一次的告诉我们：永远不要低估Mvp。

5. EGJaedong

“暴君”已经不再是“神族之友”了，不过连续4个亚军却让他无奈地被扣上了豆子帮的帽子，他的ZvZ仍然强大到恐怖，ZvP如今已是世界一流，但连续两次决赛被人族4-0剃光头让人对他的这个对抗有所怀疑。当然，无法快速获得3/3攻防对抗3/3人族步兵地雷组合是全世界所有虫族的心病，Jaedong会是那个打破平衡的革命者吗？

4. CMStormPolt

Polt在第二赛季总决赛两负First出局不算走运，但这个仍在上大学的韩国留学生却证明了，你不需要韩国乃至KeSPA级别的训练体系也能取得成功，即便WCS第三赛季他会忙于学业，但已经确保了一张总决赛入场券的他只要做好十足准备，仍然是夺冠热门之一。

3. WJStars_Soulkey

不论Soulkey这两个月的表现有多糟糕，不论是WCS韩国区早早出局，还是Proleague丢掉冠军，都不能动摇他如今世界第一虫族的位置，在顶级虫族整体低迷的大环境下，需要一个如NesTea或DRG那样的救世主，Soulkey有这样的资历和实力，他需要的是一点运气和所有虫族玩家的支持。

2. StarTale_Bomber

“Bomber一定会让人失望，如果没有让人失望，那一定是在为更大的失望做准备。”老将Bomber在第二赛季总决赛上打破了这条“Bomber法则”，拥有恐怖爆兵能力的Bomber尽管某些时候的判断力会出现问题，但如今经验越来越丰富的他，犯下错误的次数会越来越少。

1. AcerINnoVation

曾经是KeSPA的掌上明珠，如今是外籍战队中的顶级佣兵，INnoVation的双面性让人又爱又恨。他曾在第二赛季短暂地暴露出一些弱点，但来到Acer之后的他找回状态的速度快得惊人，这个几乎从不犯错的机器少年，注定为冠军奖杯和一个传奇般的职业生涯而生。P









（上图）Bomber的这个冠军拿得实至名归，也是天道酬勤
（下左图）年轻的Maru会成为下一个Mvp还是下一个Life?
（下中图）Jaedong在《星际争霸Ⅱ》中的成就已是“四皇”之首，他需要一个冠军来更进一步
（下右图）离开STXSoul和KeSPA的INnoVation还能继续前进多久?

PREVIEW

TOP GAMES - GONE GOLD ANNOUNCED - CONSOLE GAMES



重磅

龙世纪——审判

压盘

蝙蝠侠——阿卡姆起源

战地4

一级方程式大赛2013

最新

恶魔城——暗影之王2

极品飞车——宿敌

阴影游戏

主机

雨

美国职业摔跤2K14

马洛·布里格斯与死亡面具

超凡双生

龙世纪审判

■Dragon Age: Inquisition■RPG■BioWare■Electronic Arts■PC/PS3/PS4/X360/XOne■2014■天津 半神巫妖

■就算有再多客观理由，在EA治下的BioWare还是通过《龙世纪Ⅱ》向全世界宣示了它快餐的血统，这个后“博德之门”时代的奇幻RPG系列面临着前所未有的危险。BioWare慢工出细活、出精品的标签被撕下，EA一手奇幻（《龙世纪》）、一手科幻（《质量效应》）的战略飘移出了正常轨道。BioWare当然期待一个漂亮的翻身仗，所以他们的新作《龙世纪——审判》将具有不同于以往的意义

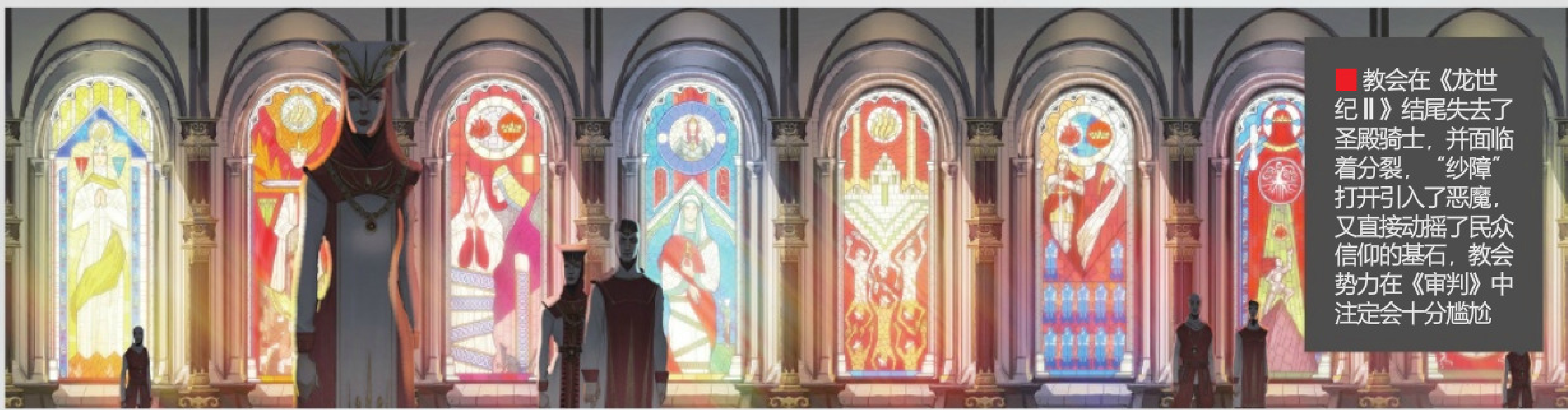
当你和一个工作室谈论起一个历史悠久的游戏系列的新作时，他们往往热衷于在前作基础上添加去细枝末节，然而在遭遇极大挫折的《龙世纪Ⅱ》之后，BioWare更期待的是一个漂亮的转身，所以沉默两年多才正式公布的《龙世纪——审判》带来了远比想象中要多的变化。相比去年初公布时，游戏名称里已经“废除”了三代的序号，这似乎暗示玩家，原先的三部曲计划已经作废，《审判》不会是三部曲的阶段性终结，很可能是中兴之作。将《审判》同广受批评的《龙世纪Ⅱ》区别开来也是个好主意，毕竟玩家赞誉最多的初代作品也有“起源”这个副标题。当然，更令人兴奋是从《Game Informer》杂志的独家爆料到科隆游戏展的EA发布会，我们得见《审判》清晰的设计思路。一方面，在“上古卷轴”引领潮流的情况下，以剧情、人物刻画为主的这个系列最终也走向了半沙盘的道路；另一方面，它拾回了BioWare赖以成功的那些最宝贵的传统。

■继《猎魔人3》之后，《审判》也走向了半沙盘化——不是“上古卷轴”那样绵延不断的巨大地区，但也给你足够的探索的自由度，也许这将是RPG未来发展的一大趋势

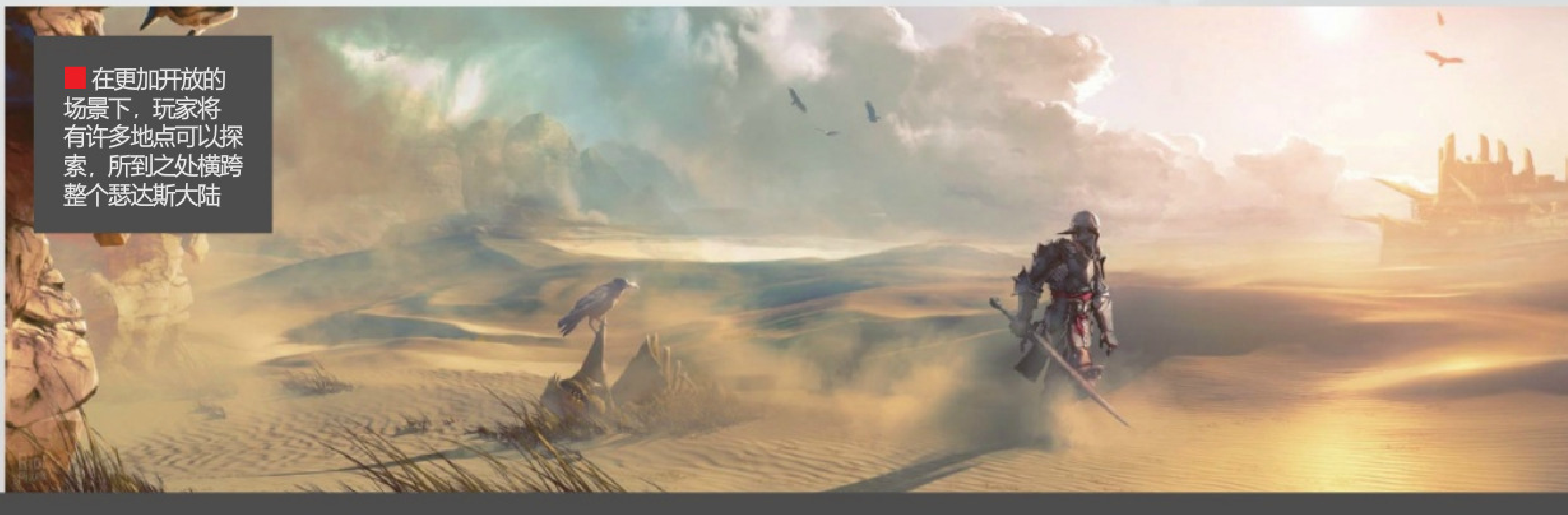


十多年前，《博德之门Ⅱ——安姆的阴影》创造了欧美传统RPG的巅峰，虽然DnD规则的繁复让玩家进入游戏一小时后还没有建立好自己的人物，但这丝毫不妨碍全世界RPG爱好者对它的狂热。在这之后，RPG以及其他游戏类型都走上了一条越简约越好的道路，“龙世纪”系列的快餐趋势也极为明显，

> “我们得见《审判》清晰的设计思路，它拾回了BioWare赖以成功的那些最宝贵的传统



■教会在《龙世纪Ⅱ》结尾失去了圣殿骑士，并面临着分裂，“纱障”打开引入了恶魔，又直接动摇了民众信仰的基石，教会势力在《审判》中注定会十分尴尬



■在更加开放的场景下，玩家将有许多地点可以探索，所到之处横跨整个瑟达斯大陆



玩家将再次可以像在《起源》中那样选择种族，并接受不同种族带来的不同剧情、对话等多变的因素，RPG就应该是这样



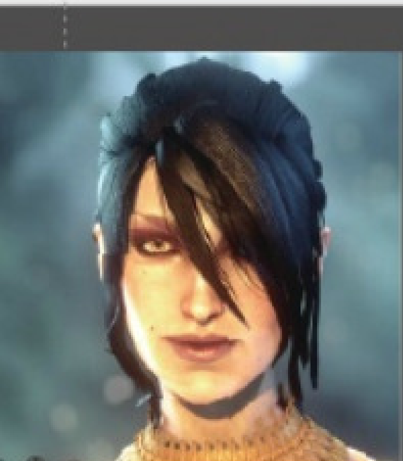
战斗系统融合了一代的策略性与二代的动作性，应当更为成熟



更开放的环境提供了更多的探索空间和场景的多样性



你可以选择何时前往探索神秘的地域，是白天还是晚上……



尽管剧情和前两代关联不大，但BioWare知道玩家期待的是什么，莫瑞甘作为隐藏线索没有多少意外地回归。从截图中看，她会出现在奥莱皇宫中，而她与老妈的秘密能否揭晓呢？这将是玩家很期待的。但与此同时，BioWare也确认莫瑞甘将不会成为你的队友，虽然她肯定是剧情的重要推手之一。本作编剧David Gaider明确表示，她“不会是一个小角色”

《起源》里玩家还可以选择种族、出身、性别、职业，不同人物有完全不同的初章，但是到了二代，霍克就只有性别和职业可选了。《审判》标志着BioWare的RPG传统的回归：玩家可以像在《起源》中那样选择自建人物的种族——人类、精灵、矮人以及库纳利人。《审判》不会再有《起源》那样不同的初章了，但这次回归传统的趋势还是能看得出来，不出意外的话，新作的结构更像是前两作的混合体。

如前所述，沙盘化已经是下一代RPG的大趋势，《审判》也一改前两代的纯剧情向，变为半开放场景。游戏地图将横跨整个瑟达斯大陆，从费莱登到奥莱甚至泰文特帝国，玩家拥有了更多不同风格的国度、地域可以拜访。但这种拜访并不是“上古卷轴”式的，《审判》也不可能把一整块大陆做成一个沙盘让玩家探索。BioWare仍旧倾向于在剧情导向下的自由探索：玩家被剧情引导，进入若干个庞大的可自由探索的区域。用执行制作人Mark Darrah的话说：“我们要把一个广阔的世界同一个紧凑的BioWare风格的故事结合起来，这将使次世代的RPG进入新境界。”

在战斗系统这块，《起源》的节奏明显地过缓，人物施法、砍杀的动作看起来像慢镜头。《龙世纪Ⅱ》则又太快，爽是很爽，但缺少策略性。《审判》的节奏取了一个中间值，在保留团队作战传统的前提下，加入了类似“上古卷轴”的动作元素。在演示视频中，我们可以清晰地看到玩家面对一个持盾的敌人，需要滚翻到他身后才能造成有效伤害这样的设计。所以，看来《审判》在战斗系统上也同样紧跟潮流——策略加动作的大方向。

当然，与前作不同的是，《审判》中的敌人学会利用地形了，借助“寒霜3”引擎，敌人可能会躲在巨石后面射箭，也有可能利用开阔地进行冲刺。不过不用担心，玩家拥有一个完全自由的战斗系统，可以在团队各个成员间切换以便布置队形。这是一种融合了传统空格暂停战斗与动作游戏元素的战斗模式，有战略性又不失爽快。

现在，敌人也不再靠人海战术打拼，而是会有策略地进攻。我方的进攻手段从二代的无脑狂按键走入了更高层次：比如攻击一条巨大的装甲龙，玩家可以选择攻击它的腿部，同时安排战士上前破甲，最后让盗贼潜行上去对暴露的肢体进行毒药攻击，从而瘫痪它。

在《审判》的首个预告片中，我们清楚地看到天空被撕裂，人间与影界之间的“纱障”被扯来一个大口子，恶魔降临凡间。严格意义上讲，“龙世纪”前两代作品的主人公、主线剧情与《审判》其实没

“这是一种融合了传统空格暂停战斗与动作游戏元素的战斗模式，有战略性又不失爽快



天空被撕裂，影界通向人间的大门被打开，恶魔降临



本作中龙取消了鹿角而采用了恶魔角，所以可被称作是恶魔龙



奥莱内战、法师教会战争，再加上恶魔降临，瑟达斯大陆将在本作中陷入前所未有的混乱境地



矮人地城是肯定少不了的，但矮人的戏份有多少还有待揭晓



你不仅要领导审判庭，还可能要团结圣殿骑士和法师协会等组织并肩作战



原画中远处的城堡就是玩家的基地——审判庭的所在地

“世界观与隐藏线索传承了下来：人间与影界、法师与教会的冲突随着恶魔的出现而最大化

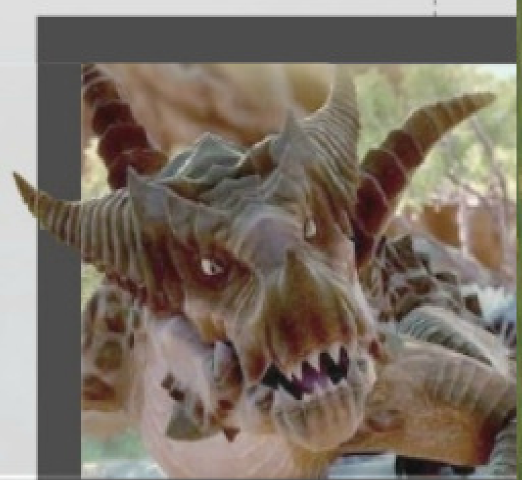
有直接关系，但世界观与隐藏线索却传承了下来——人间与影界、法师与教会的冲突在《审判》中随着恶魔的出现而最大化。玩家的身份是重建审判庭的审判者，因为教会在与法师的冲突中失势以及世间传统秩序的混乱，玩家领导的审判庭将在本作中崛起。作为拥有特权的独立组织，审判庭的职责只有一个，那就是猎杀造成人间混乱的罪魁祸首。

因此，BioWare在《审判》中给了玩家一个巨大的要塞，也就是所谓的“玩家基地”。玩家可以在这里指挥审判庭的代理人或亲自前往世界各地寻找“罪魁祸首”，最终达到查清影界“纱障”被撕裂的幕后真相的目的。在这个过程中，你也在不断地完善自己的要塞。

前两代游戏和漫画中铺垫的隐藏线索将出现在《审判》中，比如怎么也死不了的弗莱门斯到底是不是背叛了主神的恐惧之狼化身？莫瑞甘到底有什么阴谋？教会宣传的造物主到底存在与否？这些问题的答案肯定不会一次性揭晓，但玩家肯定会继续走在接近真相的路上。

当然，BioWare一向喜欢给玩家做选择的机会，玩家作为一个不以善恶为主要评判标准的组织的首脑，可以想象得到将会面临着许多艰难的选择，并眼看着世界因这些选择而发生重大变化。不过这也是BioWare的RPG最好玩的地方，不是么？至于对话轮，BioWare看来不想回到《博德之门》那种后果自负的原始阶段，而是加入一个新的选项，让玩家更清晰地了解选择不同对话后会得到什么下场。这种方式容易引起玩家对利益最大化的追求从而削弱RPG成分，但也许是他们衡量利弊之后所能做出的最好选择了。其实我希望BioWare能建立一个类似《辐射——新维加斯》的死忠模式，从而让一部分玩家体验到更真实的对话体验。

本作的画面原本是令人担心的部分，因为“寒霜”引擎在RPG中能



同《上古卷轴V》一样，龙将扮演重要的角色，只是“龙世纪”里的龙明显要强大许多。制作组演示了一段“寒霜”引擎下巨龙降临的画面，这位龙威风凛凛地吓跑了周围的一切生物。此外我们还看到一只很萌的龙宝宝……



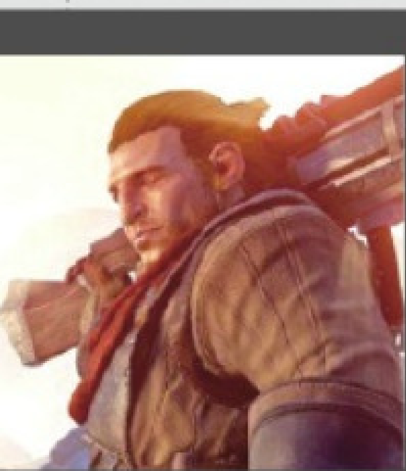
■最右边这位是新增的队友——法师薇薇尼，她似乎像是从“星球大战”中穿越过来的



■卡桑德拉也加入了，考虑到年龄因素，她有可能成为系列史上最老的女队友……



■二代的瓦里克再次成为玩家的队友，在上图中他正在与卡桑德拉和薇薇尼一起对抗恶魔



■除了3位已知队友外，BioWare还承诺会有另外6位队友出现在游戏中，这样一来玩家将在9位队友中选择三四位一同冒险。每个队友都会有自己的独有剧情，并且在玩家面对诸多选择时，每个队友会根据自身的种族及职业甚至政治倾向做出不同的反应，这一承袭自《博德之门》的特点将同样出现在《审判》中

发挥成什么样还没得到证明。不过随着越来越多的截图以及视频的公开，这种担心看来是多余的。《审判》基本上是按照次世代游戏的标准打造的，二代惨不忍睹的美工也得到了极大逆转。游戏的UI借鉴了一些《上古卷轴Ⅴ》（比如屏幕上方的罗盘），整体画面以及建模则稍好于《上古卷轴Ⅴ》，诡异的影界、巨大的城堡、阴森的地下城、从荒漠到沼泽的跨度，变化多端，让《上古卷轴Ⅴ》千篇一律的雪山与洞穴相形见绌。据称“寒霜”引擎独有的破坏效果也会酌情加入到《审判》中，BioWare下一步只要做好优化就可以了。

BioWare面临的另一个问题是如何应对半沙盘游戏的地图塑造，因为二代广受诟病的场景重复问题是必须被解决的，更何况《审判》一个场景的面积就等于二代全部。《审判》必须时刻给出玩家新鲜的感觉，才能维持玩家继续探索的欲望，无疑这将会大大增加开发组的工作量，“寒霜3”引擎在处理远景以及景深上的功力将是本作场景塑造成功与否的关键所在。

在前两代中，BioWare为我们塑造出了莫瑞甘、莉莉安娜、囧A（阿里斯特）与瓦里克这样性格鲜明的队友。在《审判》中，BioWare同样野心勃勃，比如新增的奥莱女法师薇薇尼，她原是奥莱法师圆环的一名高阶法师，正准备替补成为新任首席法师，但因为奥莱内战，她不得已加入了玩家的队伍，成为一名审判者。另外，《龙世纪Ⅱ》和动画电影《探索者黎明》中出现过的卡桑德拉也将成为玩家队伍中的一员。

在游戏玩法上BioWare考虑得很长远。在新公布的展望视频中，BioWare不但为我们解释了他们眼中未来RPG的方向为何，更给了玩家一个惊喜：他们准备将这种风格固定下来，运用到未来的作品中，包括有可能开发的《翡翠帝国2》。

这种风格就是以剧情为导向，辅之以收集、探索等元素。在《审判》中，游戏在世界各个角落里隐藏了各种元素、矿物。玩家在冒险途中如果细心搜集，那么就有可能利用游戏独特的锻造系统打造自己的装备。也许许多老RPG玩家会对此不屑一顾，但像《审判》这样事无巨细，可以更改从靴子外形到长剑剑柄形状的锻造系统还是首创。

“新增的奥莱女法师薇薇尼，她原是奥莱法师圆环的一名高阶法师，正准备替补成为新任首席法师



玩家是希望库纳利人能作为可选种族的，BioWare从善如流



骑马探索很好，但游戏中是否会有马战还不得而知



恶魔、不死生物等路遇的敌人的等级不会和玩家挂钩



小队遭遇了一只恶魔，在战士的火焰剑无法伤害火属性怪物的情况下，法师的作用就很关键了



这应该是审判者的标准像，屏幕下方展示的是改良的对话轮



随机天气将对玩家产生影响：泥泞的沼泽地会影响你的行进速度和战斗能力；沙暴会对你产生持续伤害，除非你找到隐蔽所

不过，为了保持队友的独特外形，即便玩家给法师薇薇尼穿上重甲，她也会保留原先的一部分服装风格以便维持人物个性。从这种在细节上兼顾锻造和人物个性的处理方法上，我们可以看出BioWare在《审判》上花费了多么大的心思。

玩家比较关心的支线问题也有了答案。《审判》将不会采取前作那种安排一个NPC站在酒馆前交付任务的懒惰做法，而是将这些支线任务以隐藏线索的方法安插在世界的各个角落，比如山洞、古墓、地下城，玩家探索的每个地方都有可能藏有支线，这很真实，不是么？

至于前文提到的审判庭，玩家作为这个组织的首脑，有权力决定它处理问题的方式。比如教会、法师或地方领主对审判庭的态度各有不同，玩家也可以选择以不同的方式去施加影响，劝说他们支持你或干脆派兵攻打都没有问题。因此，玩家有可能在游戏中多次扮演攻城指挥官的角色。这种类似RTS的玩法如何表现，暂时还不可知。

玩家们担心的还有等级问题，“上古卷轴”里玩家等级与怪物等级挂钩存在不少问题。同样拥有大量可探索区域的《审判》则摈弃了这一点，它将每个区域划分为低等级区与高等级区，玩家等级不够时不允许进入高等级地区。这种设计可以解决很多问题，但是否过于武断？如果强行将玩家阻挠在某个山洞前是否会更影响他体验时的感受？

“至于前文提到的审判庭，玩家作为这个组织的首脑，有权力决定它处理问题的方式

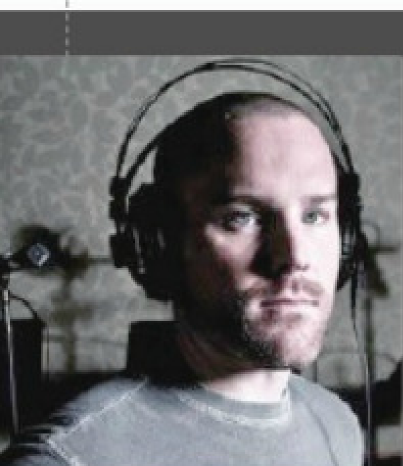
从目前来看，《审判》不但将是系列的翻身之作，更有可能是系列最强一作。当然我并不是没有担心的地方。比如在沙盘区域的探索中，《审判》给了玩家一匹马，如果游戏支持马战的话，那么队友怎么办？这将彻底改变传统BioWare游戏中的团队作战理念，过于偏向于动作化是否会失去策略性？

虽然苛刻的玩家会有这样那样的疑问，但筹划已久的《审判》还是让人眼前一亮的。前作的失误让《审判》更像是玩家对BioWare的一次终极审判，我们都知道，如果没有EA的催促，BioWare是完全可以做好一款游戏的。玩家们现在要做的，就是继续等待，直到“纱障”最终被揭开的一瞬间。

■ 在《阿卡姆起源》里，刚出道没多久的蝙蝠侠将面对“八大恶人”的围捕，他将如何全身而退呢？

蝙蝠侠阿卡姆起源

■Batman: Arkham Origins■ACT■Warner Bros. Games Montreal■Warner Bros. Interactive Entertainment■PC/PS3/Wii U/X360■2013.10.25■上海 死星战将



■ 由于本作不是“阿卡姆”系列的正统续作，也不是由前作团队Rocksteady制作，所以幕后团队的人员也有所变动，本作的蝙蝠侠配音者也变成了“刺客信条”系列中Ezio的配音演员Roger Craig Smith。蝙蝠侠的御用配音者Kevin Conroy将加盟Rocksteady尚未公布的系列正统续作，这款新作预计于2014年发售

克里斯托弗·诺兰的“蝙蝠侠”三部曲成就了蝙蝠侠——这位活跃在DC漫画宇宙中的超级英雄——在电影史上的不朽地位，而Rocksteady Studios出品的同主题改编游戏，你知道我指的就是《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》和《阿卡姆城》则让更多的人彻底迷上了化身黑暗骑士纵横哥谭市的感觉。华纳的游戏部门有意将此般辉煌延续下去，他们几乎是迫不及待地公布了新作《阿卡姆起源》。

但是等等，第一个消息就让人有些不安。《阿卡姆起源》的制作者并非Rocksteady，而是交由华纳旗下的蒙特利尔工作室操刀，后者与系列唯一的联系就是制作了《阿卡姆城》的Wii U移植版。不管怎么样，华纳信任这个小组，《阿卡姆起源》也算是继承了一些传统，游戏采用的引擎正是Rocksteady当年为开发“蝙蝠侠”系列而自我改进的“虚幻3”引擎。接下来的消息则一悲一喜，曾为系列前两作撰写过剧情的编剧Paul Dini将不会加盟本作，取而代之的是前“刺客信条”系列的主要编剧Corey May以及DC知名漫画家Geoff Johns。此外，在诸多蝙蝠侠主题ACG作品里为蝙蝠侠配音的Kevin Conroy亦将缺席《阿卡姆起源》，当然华纳说这么做有他们自己的考虑……

《阿卡姆起源》的故事设定在《阿卡姆疯人院》和《阿卡姆城》之前，是系列的前传，对整个系列而言，它的地位类似于电影《侠影之谜》之于《黑暗骑士》和《黑暗骑士崛起》。在本作里玩家所扮演的是一个年轻气盛版的蝙蝠侠（相较前两作而言），用制作者的话来讲，如果在《阿卡姆城》里玩家扮演的是蝙蝠侠5.0版，那么在《阿卡姆起源》里玩家将能体验到使用蝙蝠侠0.9版会是何种感觉。

这时候的布鲁斯·韦恩（Bruce Wayne）方披上他那身酷酷的带披风的铠甲没多久，但借由行之有效的、针对犯罪势力发动的连串打击行动，他在哥谭市迅速积攒起了属于自己的声名，逼迫黑道罪犯们不

“故事设定在《阿卡姆疯人院》和《阿卡姆城》之前，是系列的前传



■ 故事发生在风雪交加中的圣诞前夜，尽管更换制作组，但美术风格仍旧原样保留了下来



初出茅庐的蝙蝠侠形象上似乎也略显年轻一些……



充满肌肉感的打斗画面，本作将延续系列豪快的格斗风格



在漫画中黑面具本是一名高富帅，因为韦恩收购了他经营不善的公司，让他心生怨恨



布兰登将带领黑白不辨的警察们和布鲁斯·韦恩周旋



丧钟是通过基因改造而成的完美士兵，将作为蝙蝠侠的劲敌之一登场



丧钟精通格斗术，招牌武器是能从两端射出致命能量的长棍

“一些已经在系列前两作里露脸的经典人物，如小丑、贝恩等在本作中也有出场的份

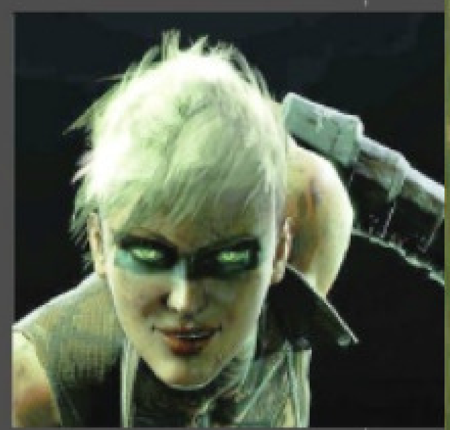
得不正视这位神秘独行侠的存在。蝙蝠侠同他的敌人之间的冲突与争斗愈来愈深，直至一个平安夜，哥谭市最具实力的地下犯罪团伙的头目黑面具（Black Mask）开出天价来悬赏蝙蝠侠的人头。

重奖之下必有勇夫，8位实力强横的超级恶棍云集哥谭市，对黑暗骑士展开全面猎杀。城市因为这帮煞星的到来陷入了空前动乱，这还不算是最糟糕的，由于蝙蝠侠长期以正义使者自居，总是有意无意地干扰地方治安力量的执法，政府方面对他也颇为忌惮，部分暗地里同犯罪势力勾结的警界败类甚至打着“为民除害”的期号高调加入了黑面具的赏金杀戮竞赛中……

和《阿卡姆疯人院》和《阿卡姆城》一样，本作中的主要角色均脱胎自“蝙蝠侠”漫画，比如黑面具是无恶不作的终极反派人物；丧钟（Deathstroke）是一名精英雇佣兵，8名以蝙蝠侠为终极目标的赏金猎人之一，综合实力颇为强横，无论是近身格斗还是远程打枪都难逢敌手；企鹅人（Penguin）是举止怪诞夸张的大亨，已经在游戏系列里有过出场，本作中的他是一位异常成功的非法军火商，操纵了几乎所有哥谭市的黑市武器买卖生意；吉姆·戈登（Jim Gordon），蝙蝠侠的老基友，此次奉上级之命出面打击在圣诞前夜大爆发的猖獗犯罪活动，顺带执行高层交付的任务，却不料命运弄人，和蝙蝠侠完成了俩人在游戏系列时间轴上的初次激情邂逅；以及布兰登（Branden），一名笃信铁腕执法和喜欢收保护费的SWAT特勤小组队长，现已决心笑纳黑面具开出的高额赏金……

一些已经在系列前两作里露脸的经典人物，如小丑（Joker）、贝恩（Bane）等在本作中也有出场的份，贝恩就是赏金猎人中的一员。

虽然是个改换制作组的前传，但系列最为人称道的打击感和战斗系统在本作里得到继承发扬，上两作里蝙蝠侠里的大多数格斗技，例



猜测每部“蝙蝠侠”游戏里的登场人物是粉丝十分感兴趣的事（本作中蝙蝠侠的绯闻盟友和敌人比已经确认的名单要长得多）。制作组日前公布了最新一位赏金猎人——Copperhead，一位擅长蛇行的女子柔术高手。她于1968年首次在DC漫画中登场

■ 企鹅人的老巢，停泊在旧哥谭市区某处码头的“最终报价”号。在《阿卡姆起源》的故事里，这艘大船停靠在Amusement Mile地区，它被企鹅人改造成赌场、格斗场和军火交易场所。游戏中，蝙蝠侠会在这里对抗丧钟





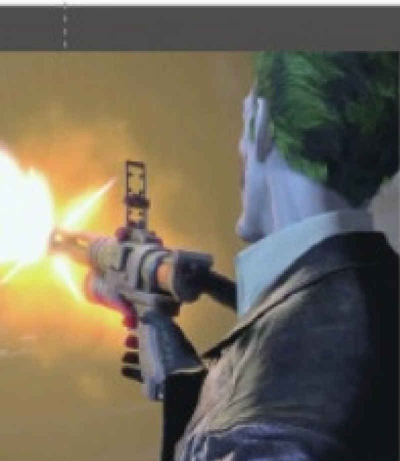
■ 蝙蝠侠的新装备包括这双电击手套，通过攻击敌人可再次充电



■ 企鹅人的军火生意进入了空前繁盛期，甚至和假日杀手黑吃黑



■ 贝恩几乎得手？要知道，擒获蝙蝠侠的报酬高达5000万美元



■ 《阿卡姆起源》将多人模式交给了《边缘战士》的开发商Splash Damage制作，玩家可扮演蝙蝠侠或罗宾合力对抗小丑、贝恩等人一伙，也可以选择恶人一派攻击英雄阵营，基本的游戏模式是第三人称射击，玩家在团队战斗的同时还能呼叫援军助阵

如滑铲、飞踢等动作均可在本作中施展，制作者的观点很简单：“如果它没有什么问题，为什么要做出不必要的变动呢？”

制作组也承诺，蝙蝠侠会学到一些新的招式和新的武器装备，用于应付一些此前从未在系列里出现过的敌人。已知的新道具包括“遥控勾爪”（Remote Claw），使用方法是：玩家用它瞄准A物体发射装置的第一个勾爪，然后锁定B物体发射第二个勾爪，接着遥控勾爪就会迸发巨大的拉扯力，如超级弹弓一样用它来将重物砸向特定敌人或地点，或把敌人悬吊在高处。

蝙蝠侠招牌式的“侦探模式”（Detective Mode），这也是历代作品的特色。前几作里你已经习惯了用它来透视障碍物，看到墙壁后的敌人或显示场景里的可交互对象，但到了《阿卡姆起源》中，制作组希望这个系统能更专业化，举个例子：你现在可以通过扫描犯罪现场将资料传回蝙蝠洞，从而借助蝙蝠洞里配备的超级电脑的运算来推演出完整的案情，后者会以全息模拟动画的形式为玩家展现案发时的全部经过，玩家的任务是从中寻找并手动标识出案件疑点与线索，这段动画全息无死角，能随意更改观看角度或播放速度（详细的侦探模式介绍请参看8月中旬刊E3专题）。

本作的单人剧情还集成了名为“最高通缉”（Most Wanted）的玩法，你可以将其简单理解成支线任务，比如援救正在被暴徒攻击的警察。如果你成功达成目的，警察对蝙蝠侠的友好度将显著提升，会为接下来的行动减少不必要的麻烦。此外本作中还有“黑暗骑士”（The Dark Knight）系列挑战任务，对应了丰厚的经验值奖励，或为蝙蝠侠解锁特殊的技能。

《阿卡姆起源》拥有系列有史以来最广阔的可探索场景。本作的世界分为新哥谭市区与旧哥谭市区两大块，通过一座桥梁连通。旧哥谭市区就是后来的阿卡姆监狱的前身，但此时它尚未被潮水淹没，荒郊野外、破败的廉租房与肮脏的工业园构成了当地的主要景观。新哥谭市区代表了城市繁荣的一面，这里的高楼大厦鳞次栉比，尽管它依旧逃脱不了邪恶力量的腐蚀。

考虑到本作的场景之大（相当于《阿卡姆城》的两倍），如果继续让玩家步行或滑翔移动无疑有些残忍，制作者设计了一种关键场景的切换工具，蝙蝠侠现在可以召唤他的座驾——蝙蝠战机（Batwing）快速往返不同地域。这些旅行不会一番风顺，到了游戏的中后期，敌人会在建筑物（主要是塔楼）上安设强力信号干扰装置，玩家如果不想让蝙蝠战机失灵，就必须先行捣毁这些干扰源。P

“《阿卡姆起源》拥有系列有史以来最广阔的可探索场景，旧哥谭市区就是后来的阿卡姆监狱的前身

虽然距离风帆战舰时代已经过去了很久，但冲锋舟的对决必须考虑海浪与风向的因素。大风大浪并不是舟艇作战的负面因素，合理利用，它也能帮助玩家隐藏载具的身形

战地4

Battlefield 4 FPS EA Digital Illusions CE Electronic Arts PC/PS3/PS4/X360/XOne 2013.10.29

EA DICE在科隆游戏展上带来了《战地4》的多人Demo，其中包括一张极具颠覆性的海战地图——群岛风暴（Paracel Storm）。纵然我们无法回到《战地1942》的时代，在怒海狂涛中重现大舰巨炮的对决，但丰富的水面物理效果，让以舟艇为主题的水面作战也充满了乐趣。

“群岛风暴”呈现的海面不是一片蔚蓝色的浆糊状物质，它将受到风力系统的影响。逆风行驶，冲锋舟不仅会损失速度，而且操控也会变得相当困难，剧烈的晃动会让其中搭载的士兵无法正常瞄准。对于进攻方而言，选择在错误的气象条件下实施抢滩登陆，只能让自己成为海面上漂浮不前的死鸭子。潮汐也会给登陆点带来许多动态的变化，在涨潮的时候，此前根本无法涉足的礁石区，甚至是悬崖峭壁，都可以变成暗渡陈仓的突破口。

DICE在GC上还公布了《战地4》的另一种游戏模式——斩草除根（Obliteration），它同时具有传统的Conquest和Demolition两种玩法的某种特色：一方玩家需要将炸弹运送到敌方基地中，在启动定时开关后可以自动获取第二枚炸弹，然后前往下一个爆破点。此时攻守双方的角色出现互换，基地原来的主人们需要调动一切战术资源，在3枚炸弹全部引爆前将入侵者全灭。高烈度的冲突会被压缩在一个狭小的空间中爆发，相信会比Rush模式还要惊险刺激。



本作物理破坏的真正卖点是根据建筑物的结构特点，用最少的火力输出实现最大破坏。比如对付群岛地图中的浮岛房即可如此

> “《战地4》全面升了的微破坏的物理效果，并将之和游戏性结合起来

E3期间我们关注了本作在职业体系和装备系统方面的调整，在GC的Demo中，我们又看到了游戏在操作上的变化。在贴墙掩护状态下探身射击，只需要直接ADS开镜，配合输入方向，就能让角色依托掩体实施探身射击，比《荣誉勋章》两作中的动态掩护系统还要方便快捷。“反刀”终于成为一种特殊攻击手段，而不是由于网络延迟所导致的传说——只要你能在对方挥舞的刀刃命中自己之前按下肉搏攻击键，就可以出刀反击，顺手取走对方的“狗牌”。

美籍华裔演员范立美（Jessika Van）出演了《战地4》中这位女兵，她为这个形象同时贡献了外形和声音



一级方程式大赛2013

■F1 2013■RAC■Codemasters■Codemasters■PC/PS3/X360■2013.10.4■江苏 防弹手柄

■经典模式中目前已经确认登场的车队有威廉姆斯、法拉利和莲花，车种将分为80与90两个年代等级，其中包括有阿兰·琼斯以13分的优势捧起1980年冠军奖杯时所驾驶的FW07；凭借主动悬挂掀起F1赛车工业技术革命，在80年代末、90年代初几乎就是“无敌”代名词的FW12。当然，游戏中也将收录一些并不成功的车型，比如Nelson Piquet与中岛悟两位传奇车手共同的噩梦，同时也是莲花车队终结的开始——100T，玩家将有机会通过自己出色的技术，来为这些“丧门星”们正名

你怀念过迈克尔·舒马赫驰骋在F1赛道上的黄金时代吗？如果怀念过，那么你和《F1 2013》的创意总监Steve Hood想到一块儿了：“自从Codemasters获得F1授权的那一天开始，我们就希望做一部能够浓缩这项顶级赛车运动历史的游戏，《F1 2013》就是实现这一伟大梦想的作品。”

本作主打的是历史牌，但《F1 2013》的重点——经典模式并不打算用充满怀旧气息的画风让玩家穿越时空扮演上世纪八九十年代的传奇车手去征战整个赛季，它看上去更像是F1版的英国古德伍德速度节（Goodwood Festival of Speed）。史上最伟大的F1赛手和赛车将会在4条经典赛道——赫雷斯（Jerez）、伊莫拉（Imola）、爱斯多尼尔（Estoril）和布兰兹·哈奇（Brands Hatch）赛道上，进行一场脱离时空制约的速度派对。目前已经确认的比赛类型包括计时赛、锦标赛和限时挑战。由于“代码王”的赛车游戏已经日益注重强化娱乐元素，因此相信正式版中也会出现一些恶搞性质的游戏模式。

忘记可变尾翼、动能回收系统等等高科技吧！上世纪的F1赛车，依靠的是扎实的工业设计和大胆的创意，F1游戏在几个赛季之后突然打一回怀旧牌，想必会是个不错的主意。

■赛道浓缩了历史，即便是同一条赛道的不同赛季，我们也可以读出其中的沿革和变迁



极品飞车宿敌

■Need for Speed Rivals■RAC■Ghost Games■Electronic Arts■PC/PS3/PS4/X360/XOne■2013.10.19■江苏 防弹手柄



■阔别多年之后，法拉利品牌终于重回NFS的怀抱

■“寒霜”引擎制作的《宿敌》的车模明显比以往精细许多



用了《宿敌》这样充满火药味的名字，并不代表“极品飞车”的最新作会拾起《烈火战车》（Twisted Metal）的衣钵，但在科隆游戏展提供的2v2试玩中，我们看到本作将毫无悬念地成为NFS史上最火爆的一款作品。

《宿敌》所呈现的公路飞车大战，将《热力追踪》中用于丰富战术的道具变成了充满侵略性的战斗系统。主动“施暴”将不再是警察叔叔们的专利，现在EMP成了一种与狙击枪无异的远程武器，但如果无法命中目标，就会给自己的驾驶带来意想不到的状况。钉板不再只能丢在路面去坑害那些跟屁虫，它也可以抛射到路前方来给领头羊们制造麻烦——其实，这种不可能具备敌我识别系统的爆胎神器在你驶过时一样也会发挥作用。重型保险杠和防撞栏可以利用近距离摩擦为对手制造车毁人亡的惨剧。当然在与同伴配合夹击目标的时候，稍有不慎也能大水冲了龙王庙。

随着赛车游戏的社交网络——Autolog在NFS系列中的运用，单机与多人的界限已经变得模糊。为了继续增强游戏体验，本作启用了名为AllDrive的智能分析系统。当线上好友人数不足、上线率低（比如午夜时分），或玩家根本就没有接入网络的情况下，系统会分配更多且更具侵略性的AI警车与飞车党，让你始终被火爆的气氛包围。AllDrive同时也会根据玩家的水准，推荐最能够提升实力的比赛与事件，让你始终能够找到棋逢对手和狭路相逢的感觉。

恶魔城暗影之王2

Castlevania: Lords of Shadow 2 ■ACT ■MercurySteam ■KONAMI ■PC/PS3/X360 ■2014.2.27 ■江苏 防弹手柄

KONAMI在科隆游戏展展出了《恶魔城——阴影之王2》的新内容。E3上，我们看到了一个摧枯拉朽形态的Dracula伯爵，而到了科隆，MercurySteam则展现了他的“脆弱一面”。

如果一个在古堡中沉睡千年的吸血鬼离开石棺之后立刻就能激活爆表的战斗力，这是有些说不过去，科隆展的Demo选取的片段，正是这位处于“系统自检”状态的暗影之王的冒险经历。Dracula发现自己的虚空剑（Void Sword，正是E3演示中用于切菜砍瓜的那把武器）出现在走廊的另一头，他毫不犹豫地前去拿回自己的武器。正在此时，血浆从墙壁渗出，整个场景瞬间垮塌，伯爵必须用自己并不擅长的跑酷动作逃离现场。

■ 虚空剑不仅战斗力可观，还有一些奇怪的能力，比如在冒险活动中，它是不可或缺的工具。比如想爬到一座瀑布的上方，此时就可以用虚空剑将水流变成一堵冰墙，让伯爵新近习得的“波斯猴子”式武功有用武之地



■ 虚空剑的定格功能，在同时面对几个重装敌人的时候非常有用

制作人Dave Cox表示，即便在伯爵恢复全部能力的情况下，他也随时会有被一击毙命的危险，因为这座古堡在邪恶力量的感染下，已经不再希望原先的主人从自己的怀抱中离开，而动态化的场景将成为这场冒险的最大变数——这应该是参考了新版《鬼泣》中Limbo世界的设计吧？

在接下来的战斗演示中，我们看到了虚空剑最重要的一项辅助功能——时间停滞，将技能释放到敌人身上，就可以将其冻住（范围和持续时间由技能等级决定）。

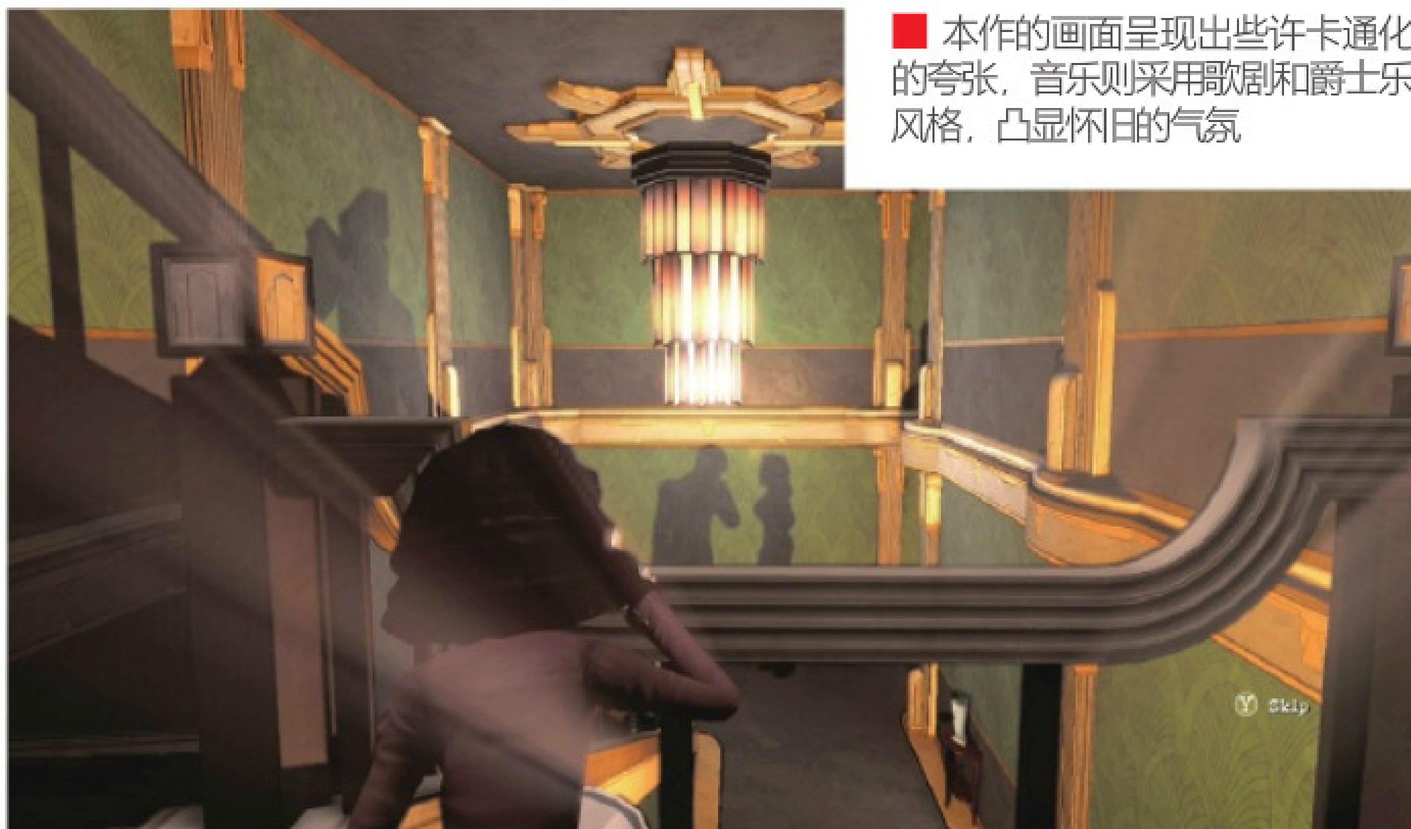
阴影游戏

Contrast ■PUZ ■Compulsion Games ■Focus Home Interactive ■PC/PS3/PS4/X360 ■2013 ■江苏 防弹手柄

本作是加拿大开发小组Compulsion Games正在为PS4平台制作的独立游戏，怀旧的氛围和黑色的气质让人过目不忘。游戏讲述的是8岁女孩Didi在歌手Dawn的帮助下寻找失散母亲的故事。这款以上世纪20年代芝加哥为舞台的游戏，将依靠光与影进行一次充满想象力的黑夜冒险。

游戏场景的物理学基于现实，人物则具有超能力。在现实世界观中，显然不能用各种漂浮在空中的砖板、平台和机关来支撑马里奥式的“高空作业”。两位女主角的技能，就是为了让玩家在没有任何支撑物的情况下进行平台动作而存在的。Didi可暂时改变场景中影子的大小、形状和位置，Dawn则能将自己从实体存在转变为一个投影，然后在Didi创造出的“通途”之上到达常规状态下根本不可能涉足的区域。

■ 玩法上我们举个例子：比如你想让Dawn爬上半空中漂浮着的一艘齐柏林飞艇，只要设法让Didi在飞艇背景中那面巨大的广告牌上设置好巨大的投影，就能让自己的伙伴以猫女的矫健身手完成这次飞天秀。影子到达哪里，人就可以到达哪里……

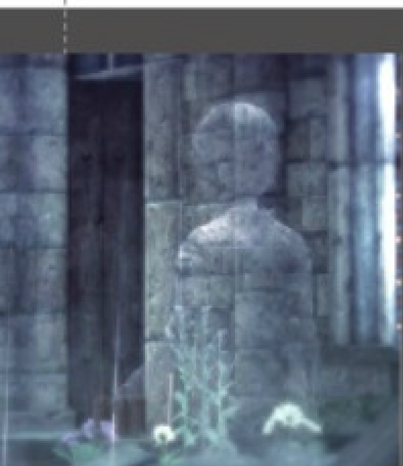


■ 本作的画面呈现出些许卡通化的夸张，音乐则采用歌剧和爵士乐风格，凸显怀旧的气氛

需要指出的是，Didi本身不能凭空制造影子，也无法随意对无关区域的阴影进行复制与粘贴，她需要通过消耗特殊资源“光球”（只能依靠Dawn去寻找）把自己转变为一只“人形手电”，从而让场景中的物品和建筑物产生影子，光源的位置、入射的角度都会对投影的形态产生影响。谜题也绝非当好了“电灯泡”和“波斯猴子”就能轻松解决，可能还需要玩家们好好复习一下初中物理学原理呢。

雨

■Rain■AVG■SCE Japan Studio■SCEA■PS3■2013.10.1■江苏 防弹手柄



■ 游戏创意总监Noriko Umemura诠释本作的主旨时说："每个人在小时候都喜欢独自跑到那些废弃的厂房、学校中去'探险'，伴随着巨大的好奇与对陌生的恐惧，这就是孩子们寻找刺激的方法。我们的任务，就是唤醒埋藏在玩家们内心深处的这份感觉。"

SCE在推出一部《暴雨》之后，又将带来一部同样定位于"艺术向"的"小雨"。E3时我们已经看到，从框架上看，《雨》更接近于经典日式游戏《古堡谜踪》（ICO）的模式：主角是一对没有任何战斗能力的童男和童女，他们在陌生世界中解决谜题，与凶残的怪兽周旋。然而，让所有AVG老手都不曾想到的是，这不仅是冒险游戏，还是游戏史上第一款看不见主角的游戏！

男女主角误入的是一个没有任何生命实体存在，终日笼罩在无尽黑暗和绵绵阴雨之中的平行世界，这就是两人之所以虚无化的原因，只有在天空偶尔放晴以及有遮挡物的情况下，玩家才能看到角色们的半透明轮廓——犹如两只游魂。虽然我们看不见他们，但并不代表操作起来完全就是瞎子摸象的感觉：角色在绝大多数情况下都位于画面的中央，视角也会始终以角色的背部为中心点。在某些开放式环境中解决大型谜题的时候，游戏也会过渡为第三人称，此时玩家需要利用环境互动来确认角色此时所处的位置。比如让角色踏进泥泞之中，这样他们就会在相对干燥的石板路、地板上留下脚印。在狭窄空间内，你可以通过角色身体触碰环境物品所发生的物理效果和声效，进行间接定位。P



■ 暴露在雨水中的首要问题是你全然看不见主角的位置，此外，怪物也更容易找到你

美国职业摔跤2K14

■WWE 2K14■SPT■Yuke's■2K Sports■X360■2013.10.4■江苏 防弹手柄



■ 前作在游戏引擎、画面细节方面的严重问题，比如人物穿身、倒地时头发扎进擂台、解说员像没吃饱饭、纸片观众、场地过小（不能像WWE剧场中那样从台上打到台下，甚至打到后台、观众席）等一系列有碍观瞻的问题，都将得到彻底的解决

在年初THQ变卖家产之际，2K Sports将心仪已久的WWE授权连同开发组Yuke's打包购入，将其并入自己的一线品牌行列。2K Sports在动作捕捉技术上的强大实力让本作的临场感得到了质的飞跃，出招动画速度更快，连贯性更好。连招看上去终于不像以往那样看起来像是各种零碎招式的拼接，取消技也不会让两个动作的结合毫无过渡感。

由于玩家可以在本作的单位时间内打出更多的Combo，因此更容易让对手进入眩晕状态，我们就可以更容易地使用眩晕抓取技。新加入的绳技可以将已经处于擒抱状态下的对手扔向绳子，然后在回弹时直接将其打到浮空后再追加空中必杀。与去年的Catch Finisher系统相比，绳技系统没有任何的使用场合限制，它的操作也很简单——按住LB/L1，然后接Y/三角键。

在归入2K Sports门下后，Yuke's工作室也领悟了如何让自己的作品更富激情，更有格调。"30 Years of WrestleMania"将是一个怀旧的旅程，通过30年的WWE历史的启发，集结了有史以来最伟大的阵容，该模式将带领玩家穿越30年的摔角狂热，重温45场经典的赛事。P



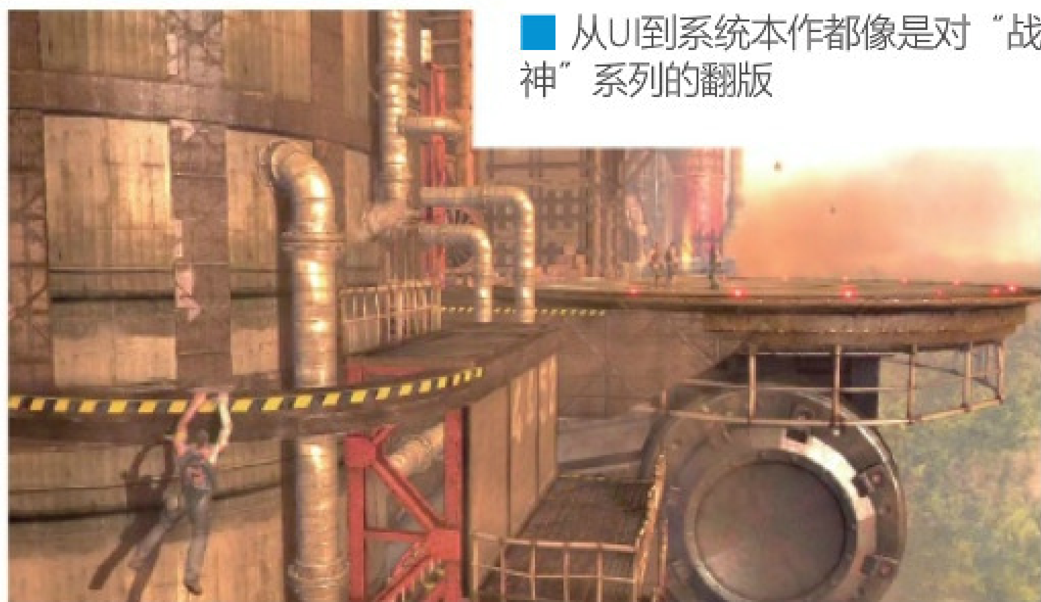
■ 镜头切换、解锁、观众表现都将全面同步到NBA 2K系列的水准



■ 打下擂台继续打，甚至把解说员也海扁一通都是可行的

马洛·布里格斯与死亡面具

■Marlow Briggs and the Mask of Death■ACT■Zootfly■505 Games■XBLA■2013.10.4■江苏 防弹手柄



■ 从UI到系统本作都像是对“战神”系列的翻版



■ 直升机在本作中的用途看来只有被拆了

本作故事秉承了B片特色：Marlow具有考古学背景的女友参与了对某处阿兹台克遗迹的发掘。当发现这个打着考古旗号的团伙并不是要保护古墓，而是将其夷为平地的真相后，她以邀请同事助阵为名，喊来了Marlow充当自己的保镖。盗墓贼们毫不犹豫地杀死了Marlow这个局外人，将其抛入了洞穴深处。在神秘死亡面具的作用下，Marlow不但原地满状态复活，还继承了面具原先主人的神力。

从风格上说，本作是对上世纪80至90年代中期猛男动作片的集中致敬，游戏里充满血腥的肢解、射不完的子弹、大块的肌肉、大刀阔斧的打斗，还有填满整个屏幕的雄性因子。从动作系统上看，它是对“战神”系列的克隆。主角的武器是一把可以充当飞行攻击道具的巨矛，与Kratos的混沌之刃有异曲同工之妙。连招同样通过轻重攻击组合而成，红、绿、蓝3种魂魄也是照搬照抄（甚至连功能也一样）。

由于这是一款现代背景的动作游戏，因此一些杀戮动作的设计更加夸张。就拿反弹技来说，Kratos最多也只能弹弹飞刀飞斧以及宙斯老爷们射来的“波动拳”，而本作的主角Marlow可以将RPG，甚至是火神炮发射出的密集弹药都给弹回去，堪称叹为观止。本作中QTE终结技的实施对象也不再是大型怪物的血肉之躯，而是类似悍马车、武装直升机，甚至是主战坦克一类的钢铁之躯。是的，你将见证游戏史上最为残暴的强拆专家的诞生！

超凡双生

■Beyond: Two Souls■AVG■Quantic Dream■SCEA■PS3■2013.10.8■江苏 防弹手柄

本作是《暴雨》的制作人David Cage的最新力作，依然将延续“互动影视剧”的创作思路。本作剧本层面上的主角是名为Jodie Holmes的年轻女性，她与鬼魂形态的男主角Aidan将联袂出演新版“人鬼情未了”故事。在整个流程过程中，玩家并无法像《暴雨》那样直接控制各路角色们的行动，对女主行为的干预要靠发挥Aidan的异能力量。

David Cage展示了一段颇有沙盒味道的逃亡戏演示：

Jodie被逼入了一栋木屋中，警犬带领警察和SWAT小组将藏身处团团包围。脱困方案是：Aidan附体到一名巡警身上，控制他驾驶着自己的SUV猛撞路旁的加油站，利用突如其来的爆炸声和浓烟的掩护，Jodie驾驶着摆放在屋旁的一辆摩托车冲出了包围圈。即便Jodie双手抱头走出门外，只要她还没有被铐住之后塞入囚车，Aidan依然可以一发逆转：附体到正在举枪命令投降的特勤队员的身上，控制他朝着自己的队友开枪，或直接拔出手雷自爆，都可以瞬间解决问题。

和现实世界一样，肉体消灭永远都是摆脱麻烦的最快捷的解决方案，但做出这种选择后你将面临严重的惩罚，游戏系统鼓励玩家通过仔细观察，发现那些并不引人注意的“热点”解决问题。



■ 进入类似这样的环境互动状态时，玩家可以在游魂视角、上帝视角之间自由切换

■ 通过杀人害命的方式来“帮助”女主角，最终只能让她越陷越深。而在某个场景中，敲响钟楼里的大钟、打开农田的自动灌溉设备，都可以起到影响剧情进展的意想不到的效果

本月头条

《魔兽世界》5.4补丁更新

《魔兽世界》国服的5.4补丁已于9月12日与美服同步更新。5.4补丁是《熊猫人之谜》最后一个主要内容补丁，包括了全新的团队副本“决战奥格瑞玛”，一个多达13场首领战的史诗级副本；加入全新的弹性难度，团队人数可以是10～25人之间任意规模，难度会自动调整；加入全新的区域永恒岛，没有大量的日常任务，但岛上有大量稀有怪物、特殊事件、宝箱、玩具、宠物等许多等待玩家自行探索和发现的有趣内容；加入试炼场，一种特殊的单人场景战役，让玩家可以熟悉本职业的基本操作；加入大服务器功能，解决鬼服的问题；重新设计竞技场，玩家不再需要固定的竞技场队伍；延续传说级披风任务线；进行各职业的平衡性调整；加入大量新宠物，等等。


《魔兽世界》5.4补丁《决战奥格瑞玛》

头条看点：《魔兽世界》官方YouTube账号日前疑似上传了一段展示5.5补丁内容的视频，后来很快被删除。据看过视频的玩家介绍，新的版本被定名为“SkySunder”。新Logo在设计上具有浓浓的燃烧军团风格，这与6.0资料片会关注燃烧军团回归的传闻不谋而合。

■《魔兽世界》集换式卡牌不再延续



《时间旅行者——烈焰之治》套牌

暴雪向过去7年里支持《魔兽世界》集换式卡牌（WoWTCG）的玩家表示感谢，最新的第21套牌《时间旅行者——烈焰之治》是WoWTCG的巅峰，不仅带来创新和有趣的游戏机制并给玩家通过新途径重新探索《魔兽争霸Ⅲ》故事的机会，而且还“穿越时间”带来了以往各版卡牌中的所有稀有刮刮卡（玩具、宠物和坐骑）。但与此同时，这也是WoWTCG的终结，以后不会再有新的套牌发行（玩家仍可以在暴雪网站兑换刮刮卡）。此后，暴雪或Cryptozoic公司都不会再主持正式的卡牌比赛，但玩家仍可以依照指南来自行组织。暴雪表示，他们不太可能跟其它公司续约继续发行WoWTCG，看起来，喜欢幽灵虎等各种卡牌坐骑宠物的玩家只能期待暴雪在自家的《炉石传说》中继续提供这类的卡牌了。

■动视暴雪举行第二财季电话会议

动视暴雪在近日的第二财季电话会议上公布了关于旗下产品的一些信息：《泰坦》不会是以月费形式运营的网游，新的发展方向和计划还在制定当中；第二财季《魔兽世界》用户减少的情况在亚洲和欧美差不多（之前主要是在亚洲）；暴雪在努力让回归的老玩家可以更顺畅地重新加入游戏；《魔兽世界》5.2和5.3补丁对用户数量的变化产生了积极的影响；《暴雪全明星》正在进行大范围内测，将来可能会有更多信息透露；《暗黑破坏神Ⅲ》销量超过1200万份。

暴雪焦点

毒瘤玩家

《魔兽世界》的游戏内容虽然进步了非常多，但就美服而言，风气也比旧世和《燃烧的远征》时期差了很多。现在的《魔兽世界》中喜欢“Troll”（以挑拨激怒其他玩家为乐）的玩家似乎是越来越多了，比如在恐龙岛上经常有人把精英恐龙拉到等待乌达斯塔刷新的玩家身边把他们害死，而有时他们这么做还不是为了刷骨头，根本就是损人不利己地白开心。

在随机团队中这样的事就更多了，清小怪时偷偷拉首领害大家灭团的、故意拉一大堆小怪的、首领战中故意捣乱的……我甚至碰到一个坦克反复拉首领导致灭团，然后逼大家把他踢掉，这样他就不会获得脱离副本的Debuff，随后此君又排同一个副本故意拉一堆小怪继续害人……以随机团队的难度，稍微有一些合作和沟通就可以非常顺畅地进行下去，但有些人似乎就是看不得别人好，似乎休闲玩家和新手也能拿到一些低端的紫色装备令一些人感到不舒服了。这样导致很多人跑到论坛抱怨随机团队体验如何糟糕，应该移除；还有人建议，休闲玩家应该只配得上体验一下副本内容，而不应该获得任何掉落。讽刺的是，这些人当中的很多自己就是一身的随机团队装备，其中恐怕就不乏这种混随机团队的“Troll”了吧。

运营近10年的《魔兽世界》迎来了一轮又一轮的玩家代谢，曾经的良好风气也随着玩家数量的膨胀而无法维持。或许暴雪在鼓励举报作弊、名字违规和刷屏外，还应该考虑增加一个举报恶意行为的选项，给这些扭曲的玩家一点小小的惩戒。P


良好风气真是世界性难题，难道要逼着开发者大范围使用相位技术不成……

熊猫人之谜 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：网之易网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://www.battlenet.com.cn/wow/

《魔兽世界》近期讯息汇总

■福建 Coldwind

5.4补丁更新后，暴雪的开发组已经将精力放在了新资料片相关的内容上，下面是最近暴雪通过各种交流途径透露的关于《魔兽世界》未来变化的或有趣的讯息：

1.为下一个资料片准备的物品等级压缩已经在进行内部测试了。

2.未来网上商店添加的将主要是趣味物品，如万圣节服装之类的幻化装备。

3.暴雪认为，玩家数量减少的部分原因是《魔兽世界》只能以进化的方式发展，而不可能是以革命性的方式。

4.设计团队规模已经扩大了40%，还计划再扩大40%，目标是可以每个月推出一个新内容补丁，每3～5个月推出一级新的团队副本，每年推出一个资料片。

5.除了炉石天马外，《炉石传说》和WoW之间还会有更多的关联。

6.已商讨在未来补丁中加入一个游戏内建系统，帮助玩家跨服组副本、团队和PvP队伍，类似于目前的OpenRaid（欧美玩家用于跨服组队的第三方网站）。

7.基于PvP赛季的成就是个好主意，但应该以一种不会导致成就系统过度膨胀的方式加入。

8.可能会考虑“英雄模式战场”，让已经有全套荣誉装备不再需要荣誉点数的玩家可以有比随机战场更高一点层次的娱乐。

9.在决斗后重置技能冷却很早就在待办事项列表中了。

10.不太可能加入1v1竞技场，但可能会加入单排3v3或2v2竞技场的功能。

11.给高端PvP玩家奖励更强力的装备不是好办法，正确途径可能是奖励更多的趣味物品，不过坐骑设计成本很高，几乎相当于设计一整套装备的时间。

12.暴雪认为，最好不用调查玩家角色就能看出他们玩了多久（从旧世、《燃烧的远征》等各个时期开始玩的），但如何实现还没定下来。

13.暴雪认为，《熊猫人之谜》是首个主要针对休闲玩家的资料片，结果相当成功，如果没这么做的话，WoW的形势会不太妙。有人认为《巫妖王之谜》和《大地的裂变》对休闲玩家更友好，但设计师指出，当时如果没有队伍来打团队本，玩家就没多少其它事情做了。

14.MoP没有给高端玩家提供新的体验，未来的资料片会专注于这个方面。

15.《大地的裂变》中传说级武器通过每周固定的掉落以可以预期的节奏取得，这使获得传说级武器的兴奋劲减少许多，未来的传说级武器更多会以类似传统的方式取得，而不是《大地的裂变》的方式。

16.暴雪认为，玩家怀念熔火之心、黑翼之巢等旧副本，回忆当初的体验是一回事，但重新把它们当作新副本一样每周固定打就不一定会有趣了。

17.会考虑加入类似宠物的坐骑手册，让玩家看到还有什么坐骑没有收集到。

18.鬼蟹在工作之余加入了一个25H团队，自从升到60级后就一直在打副本，他认为花时间玩游戏可以让自己的设计更贴近玩家。有人开玩笑说，他肯定是玩术士的，因为5.4削弱了火法、Buff了术士，而他风趣地回答说，如果一直Buff自己的职业会被公司开除。

19.还未决定将来是否会在潘达利亚之外添加黑市。

20.类似DoTA风格的战场可能永远不会加入，目前已经没有再继续设计。

21.设计师对MoP的传说级物品系统很满意，未来可能还会延续同样的系统，不过这不意味着传说级物品不会以传统的方式取得（这跟另外一位设计师的说法矛盾。或许未来MoP的方式会应用于披风宝石等物品，而武器还是会采取类似小几率随机掉落的方式）。

22.未来会加入更多宠物、对付新训练师的独特技能，以及更多首领掉落的宠物、更多的宠物战斗任务线等，但可能不需要更高的宠物品质、更高的等级或对核心机制的重大调整。



《魔兽世界》集换式卡牌终结后，未来的《炉石传说》很有可能会替代它的部分功能

“The Dark Below”虚假商标的注册引起了玩家对下个资料片的猜测，从设计师的言论看来，海底和地下王国艾卓尼鲁布似乎都不太可能



曾在5.2测试版本被挖掘出数据的“Defense of the Alehouse”战场，看来只是一个短命的试验（图片来源：MMO Champion）


永恒岛上只有两个日常任务，丰富的内容有待玩家自行去探索发现

本月头条

育碧软件宣布制作《看门狗》电影


《看门狗》尚未见真身，育碧已决心将其打造成新世代的超级明星

在科隆游戏展的索尼发布会上，育碧宣布其旗下影视事业部将与索尼电影娱乐以及New Regency共同携手制作一部基于《看门狗》的电影作品。育碧影视事业部的CEO Jean-Julien Baronnet表达了对合作的期待，认为三方的合作会碰撞出创意的火花。《看门狗》的主角Aiden Pearce是一名出类拔萃的黑客，在他遭受了家庭悲剧之后，便醉心于利用科技手段来维护他自己的正义，将整个芝加哥城转变为自己的武器。《看门狗》在2012年E3上获得了GamingExcellence的E3最佳游戏大奖，GameSpot的E3最激动人心游戏奖以及IGN的E3最大惊喜、最佳原创游戏和最佳PC游戏等多个奖项。

头条看点：在索尼发布会上，育碧还公布了《看门狗》在PS4上独占内容的前瞻视频。《看门狗》将于今年11月19日登陆本世代主要平台，PS4和Xbox One版的发售日也基本确定在11月份。

■ 育碧软件将携手孩之宝开发新游戏

育碧软件与美国孩之宝公司联合宣布，将开发孩之宝著名桌面游戏系列的电子游戏版本，其中包括《地产大亨》（Monopoly）、《Scrabble拼字游戏》（只在美国和加拿大发售）、《Trivial Pursuit棋盘问答》以及《战国风云》（Risk）、《Cranium益智游戏》和曾改编为电影《超级舰队》的《海战棋》（Battleship）等知名游戏。孩之宝表示，希望通过与育碧的合作，给消费者带来孩之宝游戏的全新体验。孩之宝是全球第二大玩具生产商，仅次于美泰儿（Mattel）。

■ 育碧软件公布神秘格斗游戏《Fighter Within》


人设上显然有向日本同行取经之处，但画面仍偏向写实欧美风

在本年度的科隆游戏展期间，育碧软件公布了其首款专为次世代主机设计的格斗游戏《Fighter Within》，将登陆微软Xbox One平台，成为Xbox One的首发游戏。育碧认为，这是第一款可以把Xbox One的体感功能发挥到极致的游戏。微软方面也认为，新的Xbox One Kinect体感装置拥有更加精确敏锐的声音、画面和动作捕捉技术，会带给玩家前从未有的逼真游戏体验。在《Fighter Within》的游戏中会呈现出真实的伤口、汗水和面部表情，逼真的画面表现会使玩家更加投入到战斗当中。

育碧焦点

女海盗

育碧软件旗下的两款游戏《看门狗》和《刺客信条Ⅳ——黑旗》都到了接近发售的阶段，因此在科隆游戏展公布的内容格外充分，最有趣的是《黑旗》公开了一名女海盗的资料，这个叫做Anne Bonny的女子史上确有其人，她1702年生于爱尔兰，活了足足80岁，是当年名震一时的女海盗。1720年，牙买加总督的军队奉命捉拿著名海盗头子Jack Rackham，由于海盗们醉酒失去战斗力，只有Bonny等少数几人可以御敌。

在《黑旗》的故事里，她显然会与爱德华·肯威有所交集。在演示视频里，Bonny与主角爱德华关系暧昧，喝酒喝得兴起，很难保证在今后的经历中不会演绎一段罗曼史。


女海盗神马的，多人游戏里也有很多哟

必须说，“刺客信条”这样的题材在野史怪谈里才能显得更有趣，美国革命这样的大背景对它来说还是太过沉重了。

从目前公开的资料看，《黑旗》的故事与前几代作品是有一些不同的，爱德华身为一名海盗，本身亦正亦邪，他周围的熟人们也是难分敌友，爱德华看起来尚不是一名坚定的刺客，他还在圣殿骑士和刺客之间摇摆不定。这样的故事设定起码跳出了以往的窠臼，带来了一些新鲜感，而且也能进一步解释为什么他的儿子最后倒向了圣殿骑士的阵营。

科隆游戏展期间，育碧宣布继去年之后继续推出此系列游戏的中文版，该作的PC、PS3和Xbox 360版将于11月14日在中国台湾地区上市（次世代主机上也会有中文版面世，上市日期未定）。P

法外之徒

■The Crew■RAC■Ivory Tower■Ubisoft■PC/PS4/XOne■2014■江苏 防弹手柄

Ubisoft的全新竞速大作《法外之徒》与其说是"极品飞车"系列的竞争者，不如说它扮演的是世嘉名作《梦游美国》的精神传承者，在框架上它更接近Eden Games的《无限试驾》，强调浑然天成的驾驶乐趣与车手的生活方式。

以横贯美国东西海岸为卖点的赛车游戏有许多，3年前的"极品飞车"不是也试着这么干过？但关卡制往往让自驾游的乐趣变得支离破碎，而将整个美国地图塞入游戏世界之中，对于设计师们而言也的确是有些勉为其难。从科隆游戏展的展示中我们看到，《法外之徒》提供了一张货真价实的北美卫星地图（连UI都是Google Maps式的），实际体验后，你会发现它的实际面积是4万平方公里（但对于Sandbox地图而言已经是天文数字了），相当于一个经过高度浓缩的合众国。既便如此，旅途中的重要城市，标志性的自然、人文景观与地标性建筑物一个都不会少！科隆展试玩演示中的地图缩放效果相当惊人，玩家只需要对着代表车组当前位置的GPS图标点击，就能无缝过渡到驾驶视角。据称，最终游戏里会包括长达1万公里的赛道，包括1000处真实世界中的地标和关键性区域。

本作预计在2014年第一季度登陆PC和次世代主机。



■除了封闭赛道，玩家还可以将车开到任何开阔地上去撒撒野，由此必须创造的巨大沙盘地图是连TDU也无法完美做到的

■ 在移动互联网时代，Ubisoft无疑是在"主机游戏与便携设备联动"课题上走得最快的厂商之一，这在本作身上体现得非常明显：游戏的标准玩法是4人组队，但4名玩家不可能保持全部在线。如果你依然想在离线状态下掌握队友们的动向，就可以通过手机、平板来了解团队的当前信息，交换各种车辆配件

摇滚史密斯2014

■Rocksmith 2014■MUS■Ubisoft■Ubisoft■PC/PS3/X360■2013.10.22■江苏 防弹手柄

几年前的吉他游戏《摇滚史密斯》之所以能在一众同类音乐游戏的重压下闯出一片天，打造出独特的细分市场，靠的就是"从游戏中学习技能"的独特理念。该作的最大特色在于使用真实电子吉他取代吉他控制器进行游戏操作（直插声卡的麦克风接口），让我们在玩转游戏的同时，也能对吉他演奏做到无师自通。最新作品《摇滚史密斯2014》的设计重点则是对这件"电吉他教学工具"进行更游戏化的包装。开发组表示，新作与原作差异实在太大，应将它看做是一款全新游戏。

本作中安排有多达80个的教学任务，详细教授从最基本的站姿和握拨片，到进阶的颤音、滑奏、闷音，再到最难掌握的超高速扫拨与推弦，完成每项之后都能解开对应的成就，并且获得隐藏奖励，让玩家在学中玩，在玩中学，真正实现寓教于乐，其乐无穷。

伴奏模式（Session Mode）是给"手残党"们增加信心的一个新模式，当玩家弹错音符时，游戏不会用充满违和感的曲调和屏幕中不断跳出的黑脸符号来折磨演奏者的脆弱神经。相反，这时AI鼓手、贝斯手会根据玩家的"变奏"进行对应的调整，达到救场的目的，让玩家此前犯下的低级错误不会变成一股影响演出的负能量。



■ 本作极力营造的是一种在舒适的客厅里弹吉他的温馨感受

■前作中没有任何乐谱和提示的"大师模式"（Master Mode）在本作中得到了保留，制作组也对这种超硬派的玩法进行了一些人性化的处理：常规演奏状态下的玩家只要有上佳的发挥，演奏提示UI就会从画面中消失得无影无踪，无缝过渡到大师模式。同时，如果玩家在没有辅助的状态下手忙脚乱，那么辅助系统也会适时回到屏幕之中

本月头条
首席设计师谈“龙世纪”新作设计理念


《Game Informer》杂志的报道中用到的字眼是“一个更开放的世界”

BioWare工作室的“龙世纪”系列的首席设计师、《龙世纪——审判》的创意总监Mike Laidlaw在科隆游戏展期间表示，本作中的世界将比系列前两作更为开放，但也不要指望你将面对一个完全开放的大地图。Mike Laidlaw解释说，之前一些媒体认为的游戏具有完全开放的可探索场景是不准确的，因为太开放的世界并不符合这个系列的定位。他认为，“龙世纪”系列始终是一个故事驱动的游戏，需要强烈的故事感和一些让人痛苦的抉择，但不会达到“上古卷轴”系列那样的开放性——从场景自由度到复杂的选择和故事线索都是如此，这样可能会冲淡玩家对于主线剧情的关注程度。

头条看点：其实开放与不开放不是原则性问题，“上古卷轴”的开放带给玩家极大的探索欲望，而《猎魔人3——狂猎》虽然加入了开放世界元素，但这并不是游戏的主要走向。

■《植物大战僵尸——花园战争》首选微软平台



本作集结了PvZ中的人气植物和僵尸，预计明年上半年发售

EA在科隆游戏展期间确认，PvZ系列的衍生游戏《植物大战僵尸——花园战争》（Plants vs. Zombies: Garden Warfare）将首先登陆微软的Xbox 360和Xbox One主机平台，不过PC版本也将紧随其后。PopCap Games的制作人Brian Lindley表示，其他平台版本正在制作中，稍后会透露其他更多版本的细节。本作在科隆游戏展的EA发布会上发布了新预告片，可见EA对PvZ品牌的重视。脱离移动平台后，也许这款新作能摆脱内购的困扰，让玩家真正看到PvZ的游戏性？

■《极品飞车——宿敌》仍旧锁定30帧

《极品飞车——宿敌》的执行制作人Marcus Nilsson说，这款全新的次世代游戏仍旧会全平台锁定30帧，包括PC和PS4、Xbox One版本在内都不会再有更进一步的优化。最近几年的NFS游戏已经屡屡将帧数限制在30帧，对PC版的优化也不够好，原本玩家对新版期望很高，但EA解释说，之所以做这样的决定，和游戏的AllDrive赛车机制有关。作为新作的核心机制，AllDrive让单人游戏、合作模式和多人模式之间不再有界限，随时随地可以无缝对接，但代价就是为了这样的体验必须锁定帧数，避免许多技术问题。本作定于11月15日登陆PS4平台；11月19日登陆PC、PS3和Xbox 360平台；Xbox One版本发售日未定，但也会在11月内面世。

艺电焦点
再战科隆

对许多游戏厂商来说，科隆游戏展只是一个提供试玩机的舞台，可对EA来说，在科隆召开发布会却已经是多年的保留节目。欧洲是EA的重要市场，不说别的，光是体育游戏就给EA带来极高的回报，所以EA在科隆公布了《FIFA 14》的新消息，其中值得关注的是《FIFA 14》全新的合作联赛模式。所有玩家都可以和好友组队，与另外一对玩家进行2v2在线对抗。游戏会根据玩家的战绩进行排位评级，玩家将由低到高，一路打到顶尖水平的联赛，共同赢得荣誉与成就。

EA其他亮相展会的内容也算得上是重量级，《模拟人生4》首次正式亮相、《泰坦降临》公布PC版和实机演示、《龙世纪——审判》深度公开、《植物大战僵尸——花园战争》公布Xbox One独占模式等等，当然还有压轴大作《战地4》。比起已经剧透颇多的E3来，这样的阵容也不显得过于贫弱。

值得关注的还有EA在展会期间的言论，特别是关于《星球大战——战争前线》的。自从重金入手了“星球大战”的版权后，EA几乎每天都在面对着外界的质疑，于是EA的执行副总裁Patrick Soderlund回应说，开发组了解LucasArts时代这个系列的发展，也想加入自己的创意元素，但原则肯定是不会乱改游戏本来的设定，“我们需要像‘蝙蝠侠’系列一样打造我们的‘星球大战’游戏”。

《战争前线》预期的上市时间是2015年年内，看来它不会是《战地4》之后用来填充EA射击游戏档期的流水线产品，充裕的时间也许有助于EA DICE交出满意的答卷。P


在科隆展出的《极品飞车——宿敌》除了无缝连接的各种游戏模式外，另一卖点是逼真的动态天气系统创造的鲜活游戏世界

■ 除了时空旅行以外，本作的另一个重要卖点就是——穿越时空和自己的未来子女互动，或者是回到过去拜见还处于“青葱”时期的生身父母！子女除了继承自己的体貌特征以外，他们还将继承你的全部秉性，包括人品

模拟人生3奔向未来

■The Sims 3: Into the Future■SIM■Maxis■Electronic Arts■PC■2013.10.22■江苏 防弹手柄

在相继与宠物、僵尸、吸血鬼以及学霸等奇葩事物为伍之后，模拟人们又将迎来何种新奇的Lifestyle？答案是“穿越”。在《模拟人生3》的最新也是最后一部资料片中，玩家将通过一扇时空传送门，进入距今几十年后的未来世界Oasis Landing，演绎一出游戏版的《回到未来》。

在穿越时空之后，你无需担心原先经营的当下生活会灰飞烟灭，通过传送设备，你可以随时回到现实，熟悉的一切会原封不动地等待着你的归来。当然，你也会受到时空旅行规则的制约。首先，玩家无法将未来的事物带回到现实生活之中，反之亦不可行，因为虫洞只能容纳一名模拟人的本体。其次，时空旅行会改变模拟人的分子结构，进而威胁其健康状况，因此每次穿越行为都需要很强的目的性，必须权衡利弊。最后，由于模拟人并不属于未来，他的任何不当行为都可能产生时空悖论，进而对两个世界产生不可逆转的灾难性后果。

“在这最后的第11个资料片之后，本系列就会进入《模拟人生4》的节奏



■ 只需要睡上一觉，你就实现了人类梦寐以求的时空穿梭旅行

通过特定的时空任务，玩家可以创造平行时空，让未来世界呈现出大相径庭的风貌。当玩家做出大量自私自利且不负责任的选择后，可以创造出反乌托邦的未来，绿洲世界将呈现出一片脏乱差的景象，人行道成为了垃圾堆放场所，从天而降的流星摧毁了所有的大型建筑物。死神在头顶上的肆虐并没有让市民们感到任何的恐惧，因为欲望驱使着他们争相挤入陨石的裂痕之中，试图发掘蕴藏的外星金属。而如果本着“我为人人，人人为我”的原则行事，未来世界将会演变成真正的乌托邦。如果玩家尽量不在穿越中对时间线做出干涉行为，就可以迎来一个“正常”的未来。

这3个平行世界中的任务类型也会有一些对应的区别，就拿钓鱼来说，模拟人在反乌托邦世界钓出的是长着三只眼睛、浑身墨绿的水生怪物，因为这里的水源已经受到严重污染。而在乌托邦世界，钓鱼本身就触犯法律，因为一切都是共有的！P

■ 调教机器人也是未来模拟人们的娱乐活动，你可以让机器人成为家庭主妇或看孩子的保姆，甚至直接创造出一个机器人形象的全新模拟人！



本月头条

《幽浮——内部敌人》正式公布

2K Game和Firaxis在科隆游戏展上正式公布了策略游戏新作《幽浮——内部敌人》（XCOM: Enemy Within），准确地说，对PC玩家来说，这款《内部敌人》是之前发售的《幽浮——未知敌手》的拓展包，售价30美元。而PS3和Xbox 360玩家则可以花费40美元来购得整部新游戏，该作定于11月12日发售。《内部敌人》之前因为出现在了Steam的数据库中而被细心的玩家发掘出来，但2K Games坚持到了科隆展才正式确认它的存在。

游戏相对PC版原作进行了强化，加入新的地图、敌人、多人模式、武器装备、士兵技能和战略资源等，还有一个十分吸引人的道具系统

头条看点：《幽浮——未知敌手》虽然未经大幅宣传，却是近几年不可多得的策略游戏佳作，当然原作中也有颇多设计不合理之处，此番加强版想必进行有针对性的改进。

■ 詹姆斯亲自挑选《NBA 2K14》原声音乐



2K Sports已经将所有音乐放到了Spotify上供粉丝们提前试听

每年封面球星人选的公布都是NBA 2K系列吸引玩家关注的重头戏，如今吸引他们的不只是封面。2K Sports曾表示《NBA 2K14》的封面明星勒布朗·詹姆斯将“积极参与到”游戏制作过程中，现在我们已经知道，他亲自挑选了《NBA 2K14》的原声音乐列表。今年的原声音乐列表涉猎了许多音乐类型，Hip-Hop、摇滚、流行元素都有，其中包括了一首Jay-Z的歌，而Jay-Z正是《NBA 2K13》的“执行制作人”，Jay-Z去年就挑选了《NBA 2K13》的游戏音乐。詹姆斯很高兴2K Sports赋予他如此大的自主权。除了好朋友Jay-Z、嘻哈巨星Eminem等人的歌曲外，詹姆斯还选入了那首堪称自身职业生涯写照的《Now or Never》。

■ GTA5有PS4版？R星：是笔误！

GTA5的发行商Rockstar Games说，索尼英国公司官方推特上所谓的“GTA5将在PS4上出现”的内容只是笔误。索尼英国公司官方推特之前回应一位热心粉丝时说：“GTA5将是惊人的，尤其是在PS4上！”一下子引起轩然大波，Rockstar随后澄清说，事实并非如此。R星的发言人告诉GameSpot，那只是“推特管理员的笔误”。随后，索尼英国官方推特也发布一条消息对错误内容表示道歉。

仟游焦点

独家访问

2K Games于8月15日邀请国际媒体前往位于美国旧金山的Visual Concepts工作室，访问定于10月上市的《NBA 2K14》的开发团队，试玩尚未曝光的这款最新NBA篮球游戏。我国台湾省的知名游戏网站巴哈姆特作为唯一受邀的亚洲媒体得以有机会近距离拜访这家为体育游戏而生的工作室。

在巴哈姆特的拜访过程中，除了能够看到干净、漂亮的旧金山郊区，最新的《NBA 2K14》的开发状况，近距离和开发团队进行交流外，令人感慨的还有这家低调的工作室不平凡的游戏业经历。

Visual Concepts工作室是2K旗下最重要的工作室之一，成立于1988年。它一度隶属SEGA，是SEGA拥有的第一批国际化开发团队之一，随着SEGA战略的调整，工作室被Take-Two Interactive收购，如今这里每年都在制作包括NBA 2K系列在内的篮球游戏，以及NHL、MLB等的授权体育游戏。在Visual Concepts办公室的走廊里陈列着数不尽的体育游戏封面，诉说着这家工作室25年来的辉煌历史。

据报道，Visual Concepts已经在中国上海成立了中国开发工作室，目前主要致力于《NBA 2K Online》以及《NBA 2K Mobile》等系列产品的研发。P


不管游戏业如何风云变幻，在游戏业历史比较悠久的欧美和日本厂商中，至少有很多荣誉和传统保留了下来。相比之下，除了金钱和噱头，我们在国内游戏业里还看不到所谓的底蕴

■ 与《NBA Live 14》相似，2K14中也加入了“动态即时球员数据”，现在每场NBA比赛结束后，都会对游戏里的球员数值和手感冷热有一个及时反馈

NBA 2K14

■NBA 2K14■SPT■Visual Concepts■2K Sports■PC/PS3/PS4/X360/XOne■2013.10.4
■山东 Hjpotter

还记得今年NBA总决赛上勒布朗·詹姆斯面对斯普利特那记劈头劈脸的超级血帽吗？这记盖帽扭转了全场的局势，热火也借此士气大振，一举夺魁。这次选择勒布朗为《NBA 2K14》的代言人也并不白给，为了展示他的看家本领，开发组专门制作了一个全新的盖帽系统。

虽然我们在2K13里也能玩出追身大帽或将对方的扣篮硬生生地扇掉，但发生的几率明显过低。大部分对方的扣篮要么扣飞要么犯规，或是在干扰下早早扭曲变形为一个别扭的上篮动作——反正就是不给你盖帽的机会。在2K14中，盖帽的出现几率会大很多，而且盖帽的动画脚本也将被重写，拥有更真实的物理碰撞，只要掌握好起跳时机，盖帽跳跳男们就能展现出自己的暴力美感，封杀对方的扣篮，配合观众欢呼这样的及时反馈，这种做法最能让玩家血脉贲张。刚签下大合同的拉里·桑德斯和魔兽霍华德，你们准备好了吗？

■ 本作史无前例地收录了30支NBA球队、14支欧冠劲旅，加上经典球队，游戏的球队阵容更为壮大（不知道是不是巧合，今年许多电视台也会加大对欧洲联赛的转播力度）。制作人透露说，未来有机会也想加入亚洲地区的联赛球队

根据官方情报，在2K14中右摇杆会起到更大作用，玩家可以在1对1的过人中使出各种假动作和跳步等技巧，也可以玩出华丽度满点的不看人传球。在防守上右摇杆也拥有干扰投篮、干扰传球、延误接球以及压迫持球者等全新的防守指令。配合新的进攻和防守系统，每个球员也将有更多的“招牌动作卡片”——这个在前作中颇受好评的系统会更加完善。

14支欧冠球队的加入是游戏的卖点之一，2K Sports最近公布了一段雷霆对战欧洲球队的演示视频。与强调表演和超级明星个人能力的纯商业联盟NBA不同，欧洲球队对球员战术素养的要求更高，属于学院派，比赛中有更多的配合切入和空位3分。

FIBA和NBA的区别绝不是只有规则和3分线，比如著名的“55分先生”詹宁斯在罗马队的表现只有区区场均5分而已，这足以表明两者风格相差之大。目前我们还不清楚在对阵欧洲球队的时候是否会有防守3秒，如果真的取消，相信对希伯特式的防守中锋会更加有利。

除了更多的球队，经典的团队模式（Crew Mode）的回归也令人欣喜。不过官方表示，这个经典的模式只会出现在PS3和Xbox 360版本中。玩家将可以利用“我的球员”在线上迎战敌对球员，也可以进入别人的团队跟他们一起玩5对5的比赛——如果你的网速不给力，那就安心当个角色球员好了。P

“在2K14中，盖帽的出现几率会大很多，而且盖帽的动画脚本也将被重写，拥有更真实的物理碰撞

本月头条

《神武》创新活动精彩无限


《神武》“三界追捕”活动，斩妖除魔精彩多多

十月金秋，《神武》也刚刚结束了长达90天的暑期档趣味活动，“深海捕鱼”“九黎秘宝”“官兵捉贼”“丰收节”和“三人行”等五大活动轮番上演，其创新迥异的玩法也给逝去的夏天留下了许多欢乐！暑期档过后，《神武》还有更多的精彩活动玩法，例如推出的更娱乐更休闲的大富翁玩法“经商之路”替代“跑商”，让玩家体验抢地、盖房、玩转大富翁的乐趣；还推出了“三界追捕”活动，让玩家化身三界侠士手执利剑，将冲破镜中塔封印的妖魔——追捕斩杀，不仅有与朋友一起纵横三界、斩妖除魔的酣畅快感，还有更丰富的活动奖励！

另外，《神武》中还有类DotA玩法“大闹天宫”、塔防玩法“使命召唤”、攻城玩法“烽火连城”等多种好玩的创新活动，暑期档过去，金秋欢乐体验不会停！

头条看点：如今的网游，要想吸引玩家，光靠宣传是不行的。勤更新、多做活动，才能保持长久的吸引力，在这方面，《神武》的表现非常出色。

■《梦想世界》全新玩法上线

《梦想世界》最新玩法震撼上线，全新的宠物、酷炫的高级坐骑、新奇的任务副本纷纷与玩家们见面。全新的玩法延续了《梦想世界》以往的武侠风格，着力为玩家们打造一个原汁原味的武侠世界。新玩法推出了全新的坐骑，有可以自由翱翔的飞行坐骑月亮和葫芦，也有可爱的兔子和霸气的麒麟。新的坐骑不仅是玩家们驰骋在梦想大陆上的伙伴，还可以提高玩家在战斗中的属性。另外还有全新的50级副本与130级剧情任务，更有新宠现世。勤劳善良的蜂女、操控雷霆的雷神和凶狠好斗的金刚，陪伴玩家闯荡江湖。想要体验一番，就加入到《梦想世界》中，快意恩仇，纵横江湖，体验与众不同的武侠！


勇斗魔神

■《希望之翼》开创战棋对战玩法

Q版战棋网游《希望之翼》不删档测试现已正式开启！游戏继承了经典的走格子玩法，并通过网络汇聚众多战棋高手，为策略爱好者搭建了交流切磋的舞台，开创了对战式战棋的先河。《希望之翼》创新推出众多对战活动，为战棋玩家带来了无限乐趣。除了最基本的野外对战，还有帮会混战、竞技场等等对战活动，为帮会争夺众帮之首的荣誉，为个人赢得天下第一的荣耀，众多成就尽在你的掌控。除此之外，游戏独创职业武道大会，让所有同职业玩家公平竞技，战棋玩法拼的就是策略，各流派众高手巅峰对决，不同的战术打法同台竞技，争夺职业盟主之位，看谁才是真正的战棋策略之王！

多益活动

有奖问答

《神武》是多益网络自主研发的回合制网络游戏，该游戏大体以《西游记》为背景，辅以多样化的门派设置、清新亮丽的画面、丰富的活动玩法和各种创新的游戏系统，把玩家带入那个如诗如画的西游世界。如今，《神武》在回合制的基础上，又融合了塔防、DotA、攻城、战棋等多类型玩法，希望玩家能体验不一样的回合制游戏！

请找出A、B两图中5处不同的地方。





活动参与方式：请将以上两图中的5处不同的地方写于回函卡上，或发送E-mail至huodong@popsoft.com.cn中即可。

活动截止日期：2013年10月31日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机号。获奖玩家名单将在2013年12月中《大众软件》上公布。

活动参与奖：共3份，奖品为多益网络一卡通30元点卡1张。

2013年8月中旬刊有奖问答中奖名单

吉林 李吉

河北 宋天天

广西 赵一凡

梦想世界 ■**制作：**多益网络 ■**运营：**多益网络 ■**游戏类型：**大型多人在线角色扮演
■**游戏状态：**正式运营 ■**官方网站：**http://mx.duoyi.com/

《梦想世界》物品商会开店攻略

■北京 图巴

《梦想世界》中，其实赚钱的途径有很多种。师门任务、运镖任务、刷宝图、抓召唤兽等都可以带来不菲的收入。但是，若问做什么最赚钱。我认为其实物品商会开店是最赚钱的行当了。下面就跟大家分享一下我的开店心得。

关于店铺广告

物价每个区不一样，自己留心下基本几个小时就能掌握。笔者这要强调的是广告费以及顶广告费的一些小技巧。

商会分“家具”“药品”“装备”“其他”四类。“其他”类永远是广告费竞争最激烈的行当，甚至前几名的名店可以影响一个区里古董的价格和一些物价！“其他”类杂货铺要赚钱，首先要保证你的店必须在分类的第一页；其次要保证同类型店在你之上的不超过两个；最后是要保证种类的齐全以及及时补货。

关于价格设置

价格可以适当的摆高点，比如古董市场物价收是6万，淹没在中间的店摆的价格可能只有9万，价格很低了，但是很难卖出去，而前三的古董店价格一般会在11万左右，反而卖的好。因为很多130级以上甚至120级以上的号跑环的时候，相对于那两三万的钱，更在乎自己的收益，所以极少会有人花费时间去翻看后边的店的。

关于店铺摆放

笔者建议店铺商品一定要按顺序堆放，一是整洁，买的人一目了然会更愿意买你的，另一方面是自己补货的时候更节约时间。还是拿古董举例，笔者的建议是：第一行三级古董，第二行二级古董，第三行一级古董，第四行第五行其他杂货。杂货不足的时候，可以在第四行增加一级古董，最好和第三行对称摆放，不过如果自己注意收货，基本不会出现杂货不足的情况，第四行可以堆放附魔，第五行点金、护符、鉴定、孩子书奶粉之类的东西，甚至第四行也能堆放装备强化各类五行之精。至于价格，还是我之前所提到的，可以偏高，只要不过于离谱便可。

关于环装商铺

环装店的开放和古董店有些不同，但是大同小异。保证自己的店在分类前五即可，然后就是注意市场行情和交易中心的环装价格来设置合理的价格。比如我所在的区，市场价收是1万的物品，那么摆放价格多为2万到3万。其实这里要注意一个问题，交易中心60级的装备价位武器低很多，装备价格基本在6万左右，而武器价格在7.5万左右。这时候60级装备设置价格应该在6万以下，接近但不超过交易中心的价格，而武器价格可以设置为6.8万左右，注意一点，无论环装还是古董店，物价可以适当调整，但是不宜过于频繁大幅度调整，这是开店的大忌。

关于分类排名

既然前边提到了店铺分类排名要靠前，这里就要说下技巧了。很多朋友其实是有古董和环装两个店的。前面提到了分类里面其他类古董店的竞争是最激烈的，这时候其实可以点一下所有店的那个分项，根据自己古董店的排名来大致猜测前面几个环装店的大概的广告费。而设置广告费有个小技巧，那就是一定注意加零头。摆摊或者设置价格的时候，如55万，很多人会摆成549999或者555555，而广告费哪怕相差一毛，排名都会相去甚远，所以若是你想设置55万广告费，那么最好还是设置为556001，这样你的排名可能会提前了不少。

关于恶性竞争

有时候可能会出现恶意竞争，笔者的建议是环装广告费超过65万，古董广告费超过75万或者90万（根据人气和物价来自己设置自己心里的底线数值吧），就没必要争了，保证最后的底线坚持几天即可，基本会取得胜利的。


物品店总管


价格设置


店铺物品


环装店铺


广告费设置

神武 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制）
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://sw.duoyi.com/

《神武》PK——点杀的运用技巧

■广东 yo

《神武》PK对战灵活多变，战术多样，“点杀”作为《神武》PK中最常见的战术之一，指的是瞄准对方某个成员，集中攻击火力，在最短的时间内将他杀死。如果能够成功点杀对方成员，将会对敌方产生重大的影响。

点杀的意义

很多人认为网游的PK就是操作技巧的比拼，其实不然，回合制游戏PK就不需要复杂的操作，更注重意识与战术的比拼，一样深受广大玩家的欢迎。在《神武》PK时，每回合首先要判断这回合要不要点杀和防点杀，然后才考虑控制对方输出、压血量和让己方有效性输出，还有恢复以及清宝宝和防清的问题。而点杀主要有三大作用：浪费对方药、打乱对方节奏、防守。在PK中必须满足3个条件中的任何一条，点杀才会有意义。

浪费对方药：当自己有强大的控尸能力或有盘丝在时，对方只吃一个九转或用人拉起来是站不住的。如果本方没有控尸能力也没有盘丝，同时对方的组合拥有强大控制或者是回伤能力，点杀就没办法浪费对方更多药物了，此时点杀就没了意义。

打乱对方节奏：也就是说对方被点杀以后，一两回合内不能组织进攻，或是宝宝给药会受到一定牵制。如果对方仅仅靠一个技能或者九转就成功站住了，没办法牵制对方，点杀就没意义了。

防守：进攻就是防守的意思是当压制对方的时候，对方就只有防守，无法进攻，自己也就不需防守。

点杀的形式

了解点杀的意义后，那么点杀应该如何进行呢？点杀的形式主要有以下3种：

1.直接点杀：满宠的时候点杀，制造尸体，带去压力，打乱节奏。

2.清宠后点杀：清宠后下回合点杀，制造尸体，带去压力，打乱节奏。

3.点杀清宠结合：点杀清宠同时进行，制造有尸体加没宝宝的局面。

前两种在效果上是一样的，都是以点杀为唯一目的，考验队伍的配合起身，处理不好很容易被守尸，节奏会被打乱掉，甚至被压制着打。对于配合好的对手，如果不能迅速瓦解对方，仍然是持久药战。前两种的区别在于，第一种是具备点杀机会，第二种是暂时性没有点杀机会（如要召唤、对面防点、怕被控、输出力不够等），无奈之下只能选择先清宠。

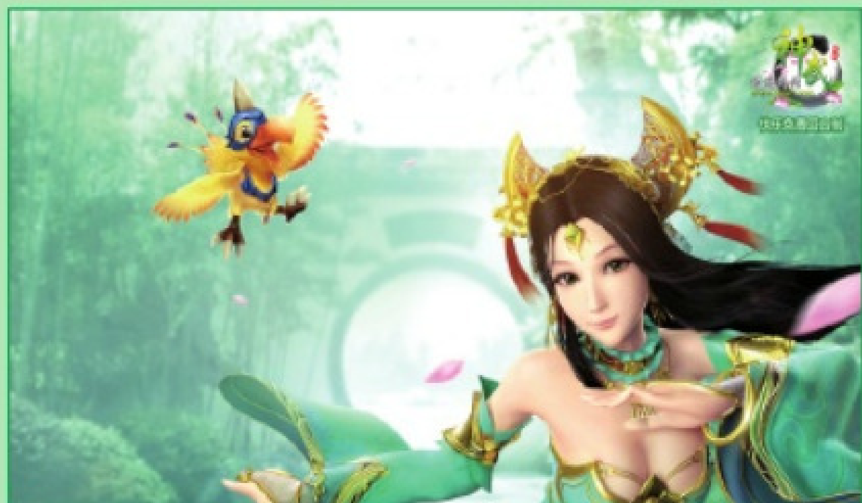
前两种方法都是建立在考虑点杀成功率的基础上，而且被点后，场上同样是满宠（杀宠后点杀，对面会召唤）。所以得出结论：无论怎样点都无法打出有尸体加上没宝宝的局面，所以只要能点死对方，一定点，必须点！

第三种目的还是点杀，但多了个清宠。按理说，既然点杀，就得保持统一，边点边清那不有违点杀理论吗?又要点死，又要清宝宝，就必须建立在对方容易被点死的状态。这种状态是建立在前两种点杀的基础上，或者是对面残血，比如有面伤输出，来不及补给等，这需要具有估计对方血量的丰富经验。如果这种战术用得好，绝对是毁灭性的。

防点杀与攻防转换

可能上一回合还满血站着为队伍做贡献，下一回合就已经亲密接触冰凉的地板，这是对点杀最真实的写照。就算你抗性再高，面对5个人加宝宝的轮番轰炸，如果没有一定的防护措施，也难逃与地板接触的命运，在强劲的点杀时代中，我们该如何做到以静制动？

门派技能的运用：封系控制输出门派是最简单直白的方法，以控制输出来减少一方的威胁。但封印也要讲究，即使中了封印也能用弱点、破血、烽火、喝酒


快乐免费回合制《神武》


霸气的服战称谓


服战激情对战


集中火力点杀对方


合理使用门派技能

出手，方寸的催眠和五庄的三封才能彻底断绝的输出的方法，另外就是以特技控制特技的笑里藏刀、绝幻魔音。可看准时间用来防止对方出特技，往往能收到奇效，浪费对方一回合。当然，这也需要队伍的预判准确。

当然，还有一些防御和增益类技能，如普陀的灵动九天、化生的金刚护法，还有洗髓、极乐等等。另外不得不提一个超级好用的技能——象形，作为唯一100%命中的封印，象形让高速狮驼的功能更加全面，防当前点杀，则象形对面的物理系、法系；防守尸则象形对面的法系。而且，象形是无法用灵心解除的，相当于限制了两回合的行动。在PK中，两个回合往往会成为决定胜负的关键。

特技的运用：一般为罗汉抵挡伤害的特技，修罗咒、天衣无缝等等都可以加入其中，不过碍于愤怒消耗过多，相信很多人都认为是鸡肋吧。至于控制类的笑里藏刀、绝幻魔音，除了上面讲过的控制输出系出手，还可以控制住对面辅助系的各种解封特技。其他特技诸如移形换影，关键时刻用，说不定有出其不意的效果。

防御防护：在对方开始点杀己方的时候进行防御，肯定会气坏他们吧？聪明的人一定要用好防御，拿捏得当，这对敌方士气上是个极大的压制。大唐第几回合能势如破竹都知道么？到了那回合，就应该用宝宝保护一个敏感的目标。

以暴制暴：采取优先点杀战术。直接使对方攻击系倒地，从而达到防点杀的效果。相信更多人会倾向这种方法，不为别的，就一个字：爽。

点杀与防点杀是永远值得玩家研究的两个方向，如果做好一次完美的点杀，可以让对方的防线一泻千里，相应的，如果成功防护一次对方的点杀，可趁对方一鼓作气但未成功的衰竭期发起反击。

清宠的顺序

清宠时首先要明白，无论杀哪只宠对方都会再次召唤，而且杀宠只是在不进行点杀（点杀没意义或者暂时没机会点杀）情况下的无奈之举，只要能点，就不用考虑对面有什么宠在场上。

《神武》中的宠物主要分为攻法宠、卡速血宠、千速和龟速、辅助孩子五大类，以下是几类需要优先清除的宠物。

1.攻法宠：有的攻法一打上千，甚至上两千。这种宠一定要先杀掉，而且理论上说，攻击越高，表示血防越低，易被清。

2.倒地人的宠物：倒地的人的宠先杀掉，在他不能轻易起来的时候更要清。

3.千速宠：千速宠的作用在任何时候都非常大，血少，易被清，配合高级审判的宠物更佳。

4.龟速宠：龟速的主要作用是队伍有尸体时用于拉人，杀掉龟速可有效打乱对方的配合。

通常情况下，伤害高的宠物和倒地人的宠物，不管什么宠，先杀了再说，剩下千速、龟速和卡速和孩子要根据场上不同的局面，根据它们对队伍所做的贡献来判断，当以上几种宠已清或起不到作用时，就可以挑对面重要单位的宠来清。

PK的核心问题

好的战术是PK胜利的关键。再好的属性，再强大的宝宝，没有主导打法也是一盘散沙。因此，如果想当个指挥者的话，一定要有构建队伍和制定打法的思路，而且要保证每个队员听从指挥，否则战术无从谈起。真正PK时候还需要根据情况临时指挥，即制定临时战术。这个对指挥者要求要更高，需要对战局有好的判断，一次关键失误可能葬送整个局面。

另外，指挥者要对各个门派法术以及特技效果有好的认识，对自己队员要了解。其次需要对PK中阵法和变身卡的了解。选择阵法不但要适合本队，更要考虑克制对方。卡片选择也是个很重要的问题，合理的变身是战术布置的一部分。

最后还想说一下意识问题，队伍中的封系必须要有好的控制意识。攻击系要有“杀人”的决心，这点很重要，很多时候，如果龙宫在该龙腾点杀时候选择了龙卷雨击或者双龙吐珠，效果会完全不同。杀敌和打成重伤是完全两个概念，这个切记。如果你要放倒谁，那一定要他“死”，不能给他喘息的机会。对于辅助系，运用也是很见水平的，需要对他们的技能足够了解。



特技慈航普渡


特殊技能的使用



重点宝宝优先清除


全队大变身


《神武》真好玩

2014多益网络全国校园招聘

多益网络2014校园招聘的主题是“努力、用心——收获幸福人生”。目前，多益网络校园招聘宣讲已经走过了合肥、长沙、西安3个城市，接下来我们还将陆续到广州、成都、武汉、重庆、北京、上海这6个城市进行宣讲。

多益网络2014校园招聘流程：



投递简历 → 参加宣讲会 → 参加笔试 → 专业面试 → 正式录用

多益网络2014校园招聘宣讲会信息表：

城市	宣讲学校	宣讲时间
合肥	中国科学技术大学	9月23日（周一）
长沙	中南大学	9月24日（周二）
	湖南大学	9月24日（周二）
西安	西北工业大学	9月23日（周一）
	西安电子科技大学	9月24日（周二）
广州	广东财经大学	10月10日（周四）
	暨南大学	10月10日（周四）
	华南理工大学	10月11日（周五）
	中山大学	10月11日（周五）
武汉	武汉大学	10月14日（周一）
	华中科技大学	10月15日（周二）
成都	四川大学	10月14日（周一）
	电子科技大学	10月15日（周二）
重庆	四川美术学院	10月16日（周三）
北京	北京邮电大学	10月21日（周一）
	清华大学	10月22日（周二）
上海	复旦大学	10月21日（周一）
	上海交通大学	10月22日（周二）

本次校园招聘职位涵盖技术类、游戏策划类、美术类、互联网产品类、运营类、行政类六大类，共20个职位，计划向全国招募500余名优秀应届毕业生。

多益网络2014校园招聘中职位信息表：

类别	职位	类别	职位
技术类（245人）	语音产品架构师	游戏策划类（125人）	游戏研究员
	数据挖掘研究员		交互设计师
	研发工程师（网络游戏）		游戏策划培训生
	游戏QA工程师	美术类（38人）	2D原画制作
	平台开发工程师		3D角色制作
	游戏运维工程师		3D场景制作
运营类（68人）	项目管理培训生		3D动作制作
	海外拓展		3D特效制作
	产品运营策划	互联网产品类（50人）	互联网产品策划
行政类（20人）	人力资源专员		互联网产品助理策划

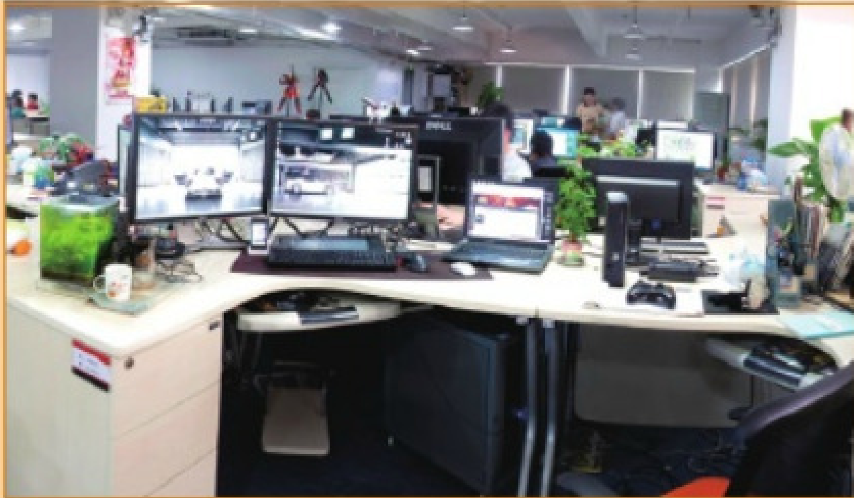
多益网络（全称广州多益网络科技有限公司）成立于2006年，以自主研发和运营网络游戏及互联网产品为主要业务，陆续推出了《梦想世界》《神武》《命运之轮》《梦想帝王》等多款网游。如今，多益网络已成为华南第三大网游研发及运营公司，未来，多益网络将陆续推出更多具有影响力的游戏产品和互联网服务，在这年轻的舞台上，我们为你准备了极具竞争力的薪资，舒适自由的办公环境，舒心的人际关系。机遇稍纵即逝，你还在犹豫么？期待你的加入！

更多招聘详情请关注多益网络校园招聘官网：http://xz.duoyi.com/



多益网络办公前台


多益网络荣誉墙


多益网络办公室一角



多益网络办公大厦

REVIEW

P128

真实与游戏性

如果你这几年还在玩RTS游戏，会发现除了“星际争霸”“命令与征服”这些老牌RTS还保留了“采集+制造+战斗”的体系，新生作品几乎都将前述一个甚至前两个要素摈弃，这不是偶然。倘若追求真实，传统RTS架构难以自圆其说，如果追求纯粹的战略快感，又显得太过拖沓，这时传统的《英雄连2》反而成了异数

■江苏 防弹手柄

大叔真饭鉴别器

这次《细胞分裂——黑名单》的评价趋向两极，但其实我们很难用“神”或是“雷”的二分法，来对本作进行一元化的评价。如果要用一句话来总结本作，我们可以这样说：《黑名单》是一部很容易让人发生误判的作品。

汤姆·克兰西的
细胞分裂
黑名单
Tom Clancy's
Splinter Cell:
Blacklist
类型
动作
制作
Ubisoft Toronto
发行
Ubisoft
发售日
2013.8.20



Fisher大叔一出手就弄死一大片的本领在本作中得到了加强，这时还追求潜入的都是真饭

不可否认的是，《黑名单》的确可以配得上“集系列之大成”这一评语，1至3代中以打灯泡、翻尸体、八字步为代表的经典玩法，4代的基地系统与分支任务，5代的高速暗杀，还有育碧在新版“幽灵小队”“彩虹六号”中积累的一些成功经验，都在多伦多小组手中进行了杂糅。即便对于意见最大的所谓“老玩家”而言，本作对潜入的刻意打压让人不爽，但充实的游戏内容所提供的娱乐性，又很难让人产生实质性的抵触感。

那么，是什么让我们对本作产生了爱恨交加的情绪？又是什么让新老玩家的评论呈现出两极分化的差异呢？

给块糖后挨两个巴掌？

《黑名单》的最大特色，在于通过3种游戏风格——代表传统的魅影（Ghost）、代表速度的猎豹（Panther）和TPS玩家喜闻乐见的突袭（Assault），极大地拓展了任务的自由度和玩法的多样化。当这一系统刚刚放出的时候，很多玩家都对系列在《断罪》这部明显失控的作品之后，依然不对高调行为进行限制的做法产生了质疑。但从实际游戏来看，至少本作在经济系统上，还是让玩家意识到了多伦多小组对系列传统的重视。

看看最基础的评分标准，同样是击倒一个敌人，奉行无脑杀路线只能获得可怜的50点，猎豹下得75分，而走高端大气上档次的魅影路线可得100点——这仅仅还是基础分，因为使用非致命方式制服敌人会有25点的附加奖励，弄晕敌人之后将其打包装箱加50分。在高玩们津津乐道的无声潜入玩法下，绕行回避掉的每一个敌人都会让奖励翻番！而且随着难度的提升，魅影分数评定与其他两种主动出击玩法的差距要拉得更大。显然，魅影路线可以提供最高的回报。完成Grim大妹子布置的4E Mission分支之后，潜入系的装备就能买得差不多了。

栏目编辑/Oracle/demonoracle@popsoft.com.cn 美术编辑/落琪

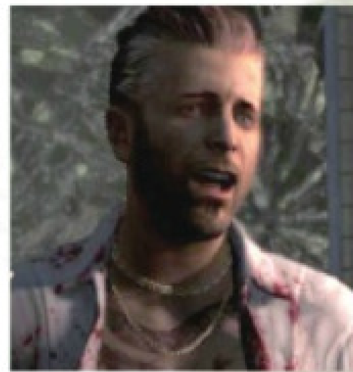
然而，如果你依然将以往的完美主义潜入强迫症带到《黑名单》中去，就会发现噩梦才刚刚开始。对自己的潜入技术盲目自信的结果，就是在接过多伦多小组递过来的这块糖之后，立刻挨上若干重重的巴掌。

接连不断的磕磕碰碰，到接下来的寸步难行，让刚刚在潜入中尝到一点甜头的玩家，很容易产生这样的错觉：本作的敌兵布置和行为方式，完全就是为了给潜入爱好者们添堵——杂兵的数量和密度大为提升，许多区域基本上做到了视线重叠、交替掩护。不依靠道具，光靠风骚的走位回避，或者靠体术各个击破的成本就会很大。一方面是容易被发现，另一方面是魅影被发现之后基本上凶多吉少，敌人会主动掩护或者包抄，经常无死角地包围进剿。尤其在4E的生存模式里，出现的敌人会在戒备状态下主动搜寻你，暴露之后基本不能指望靠那个鬼影系统同他们玩猫鼠游戏。进攻意识的提升让敌人的数量优势变成了实实在在的生存压力。纯粹为了将Fisher从黑暗中逼出来的夜视镜兵，以及重装兵这种可以让绝大多数道具无效化的Boss级存在，完全就是针对那些对自身技术盲目自信的高玩们量身定制的。

除了单纯提升敌兵战力，多伦多小组还想到了更加重口味的“人兽”组合——猎犬这种堪称“大范围无死角机动侦察车”的单位，嗅到一点人味就会狂叫不止。游戏的进度管理，也在摧残“黑暗中的舞者”们的耐心与信心。同为Checkpoint制，5代的检查点均设置在场景的入口处，即便挑战失败，也可以从当局战斗的开头处重新来过。而《黑名单》的检查点显然没有这么人性化。

更别扭的是，由于地图的立体性较强，重来之后的你往往会被传送到此前根本没有去过的区域，比如上一次你经过的是一条地下通风道，而重回故地的时候，大叔却唐突地站到了上面的走廊之中，让你不得不去熟悉一条完全陌生的道路。这些连绵不绝的打脸，包含着多伦多小组的巨大善意：忘记魅影，来猎豹的怀抱吧！潜了许多遍，最终因为不确定性因素而导致功亏一篑的时候，此前刷出来的巨额资金会告诉你“能用钱解决的问题就绝不是问题”。接下来你可以解锁射程长、标注数量多的连发武器，祭出5代的连杀打法，硬桥硬马杀将进去，会发现一切又是如此简单。

进入中盘之后，随着软硬不吃的重装兵的乱入，处刑系统奈何不了这些带着头盔的硬骨头，背袭、空袭（Dead Drop）的风险又高，形势又逼着一些玩家祭出SR25狙击枪和顶级步枪SC4000这两件神器，再捎上几枚燒夷弹之后，你会发现“压力山大”立马从自己身上转移到了那些武装到牙齿的敌群身上。最终，大叔在3种职业中的反复跳槽，终于可以告一段



武器贩子

本作最为出彩的角色，莫过于自从上代开始就被“渔叔”虐千遍的武器贩子Kobin



即便是在升级满医疗仓的情况下，大叔的回血速度也不能与FPS相比——否则就真成CoD了



本作依然是基于虚幻2.5引擎打造，画面进步有限



大叔身穿常服，背着三角包混入人群，这个开场也可以视为对前作的致敬



如今的大叔能够垂直移动，这增大了场景的战术利用价值



胁迫和拷问系统也回到了这一代里，传统的回归总是受欢迎的

落了！于是《黑名单》就不可避免地被扣上了“设计思路混乱，完全就是一盆大杂烩”这顶帽子。

不是我的错，经济系统惹的祸？

无疑，玩家有充分的理由指责《黑名单》对传统的背离。如果不刻意追求潜入，那么本作给人的印象就是主打猎豹职业，靠突击攻坚的游戏，传统潜入仅仅是一种可行度不高的选项。然而在深入体验之后，尤其是在连杀系统无效化、弹药补给不能、声纳镜被取消的高难度下，游戏在系统层面又全面回归了前3代的经典设计。我们不得不耐心地观察环境，寻找可行的突破口，规划行动路线。此时的大叔才算是真正回归的大叔，会让我们发现《黑名单》在无脑冲突表象下别有洞天的一面。

《黑名单》场景的设计已经有了小型沙箱的味道，大叔同步来的波斯猴子技能，使得在潜入过程中对立体空间的利用成为可能。看似敌兵分布密度大，且无法通过消灭人工照明来制造黑暗掩护的区域，实际都有分支路径让Fisher安全地绕过去，发现后还有奖励分。即便在没有刻意为之的通风道、悬梁这样的隐藏路径的情况下，沿着场景的侧翼渗透，回避掉整整一屋子的卫兵也是可行的。

本作敌兵行动路线的随机性，的确给潜入带来了许多不确定要素，以往通过观察AI移动规律，然后利用时间差硬闯的玩法很难故伎重演。但从另一方面来看，小兵也很少出现赖在一个地方不走的情况，除了一些话痨者非要将胡扯进行完之后才会依依不舍地分开以外，大多数敌人在不慎让自己的视线笼罩在Fisher隐蔽点上方的时候，都会知趣地离开，并且在没有被惊动的情况下继续各种天然呆的表现。对这些特性善加利用，就会发现魅影绝非是一种不可能的打法。

在“真实”难度下，魅影的实用性和实践性体现得更为明显：依靠其他两种玩法，想拿一把电击枪（主要是用来打狗）、几个烟雾/瓦斯弹就获得最高评价，同时捞取巨额奖励，根本是不可能的。到了连杀系统无效化、弹药补给箱取消、声纳镜取消的“完美”难度之后，游戏终于在制度层面对其他两种不同程度的高调玩法进行打压，以此来逼迫玩家强化“幽灵”的扮演感。

显然，多伦多严格遵从了前三代“潜入有风险，入行需谨慎”的教条。然而体验最终却异化为“潜入很麻烦，还是暗杀爽”的原因，还在于本作引入的经济系统在作祟。作为一种高风险、高技术、高耐心的的三高玩法，魅影理应在这个评价体系中得到重点照顾。无论从单次得分还是评价奖励来看，魅影也的确算得上是符合高富帅标准的玩法。然而，自身设计的不成熟和指向性的不足，必然导致游戏出现较大幅度的失衡。

在同类游戏《终极刺客——宽恕》里，尽管潜入内核被改得面目全非，但在得分系统的设计上还是鼓励玩家追求SA的扮演感的——一旦有高调行为，就会取消SA评价，同时意味着玩家无法获得巨额奖励。而同样用得分系统将玩家行为具体化的《黑名单》，却没有拿出这样的气魄来，甚至对高调行为也没有任何扣分惩罚。失去的总评奖励分，完全可以通过其他途径赚回来。结果在通常情况下，魅影的最终收益反倒没有猎豹高。最简单的例子，绕过两名敌人可以得到400分，后来重新玩，用噪音发射器道具吸引敌人后躲避有加成分数，然后从背后摸上去放倒，加起来点数都要超过500了。多数道具都会给猎豹模式加分，高速连杀本身还有可观的奖励。更重要的是，猎豹本身就是变相的一路平推式玩法，场景中很少有猎豹的实践者难以涉足的禁区。诸如黑电脑，取U盘这样的奖励，也让猎豹打法下要轻松许多。

相反，倘若《黑名单》将3种玩法处理成3种相对固定的职业，选择潜入就绝不可能在潜不过去的时候让玩家想着发动连杀；选择幻影特工路线，所有的分支路线全部被砖板封死，逼迫玩家在已经引发敌人警觉的情况下将猫鼠游戏进行到底；想玩单刀直入的正面进攻，就不要预留打不过去就一逃（藏）了之的后路，岂不是更好。如果当前职业下赚到的钱只能买对应体系的装备，杜绝钱刷够之后Fisher立马全能化的情况出现，本作也许就是完全不同的观感。

《黑名单》的真正问题在于，每当让玩家遭遇困难的时候，它不是让你产生“踮一踮脚就能够着”的勇气，而是通过经济系统向玩家呈现了一条看似宽广平坦的康庄大道，哦，不，应该叫做改弦易辙的邪路才对——躲不过去就可以来硬的，并且来硬的更容易！玩家们很快就会意识到“能用钱解决的问题就不是问题”这句话的真理性。这也可以看作是游戏设计者向“人性化”的妥协。患有路盲症？主基地（Paladin号）指挥室的升级可以在地图上直接标注悬挂点和次要目标的位置；经常跟敌人撞个满怀？雷达设备进入第二级之后，能把敌人此时面朝的方向都在小地图上给标注出来。武器补给、回血这些后勤问题，都有专门的舱室提供对应的功能。至于猎犬遍地走，重装兵多如狗的后期，祭出SR25大狙和SC4000突击两大神器进行远程对轰，才是最简单的打法！

结语

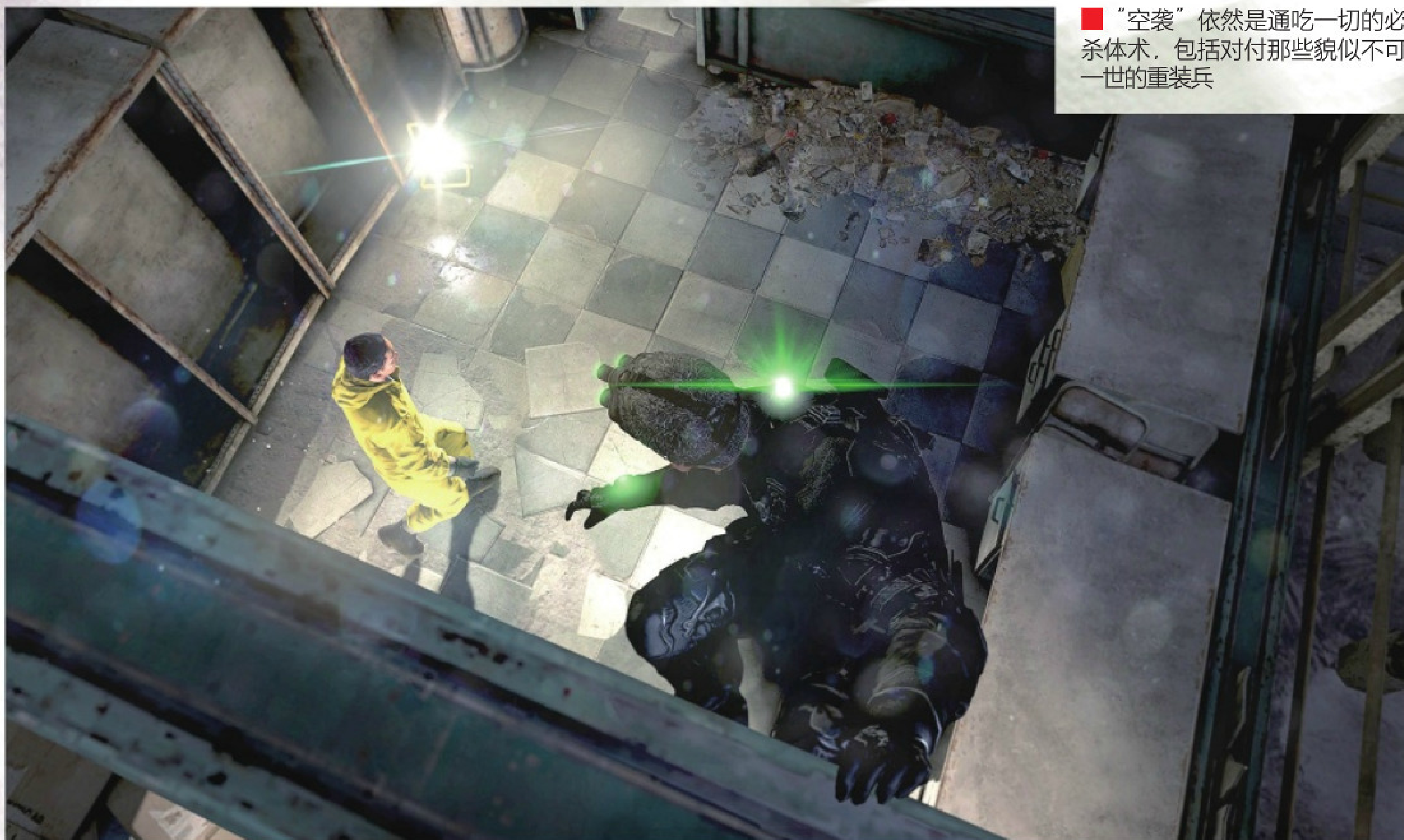
说《黑名单》是触怒了“老玩家”，这其实是不对的，因为真正的硬核玩家会通过强烈的自觉性，无视所有的诱惑，将潜入进行到底。真正认定本作思路不清、盲目媚俗的，就是那些自喻为潜入专家，结果在过往的作品中非要弄翻一票人（只是避免了警报声大作的情况出现），然后沉浸在“潜入高手”YY感中的玩家们——其实大多数人都是这么玩的。可到了敌兵感知能力大增、各种反间谍设备齐全的《黑名单》之中，“老玩家”们都暴露出了叶公好龙的一面。识别“真粉”，似乎也就成为了《黑名单》最有意义的附加功能。



眼镜男

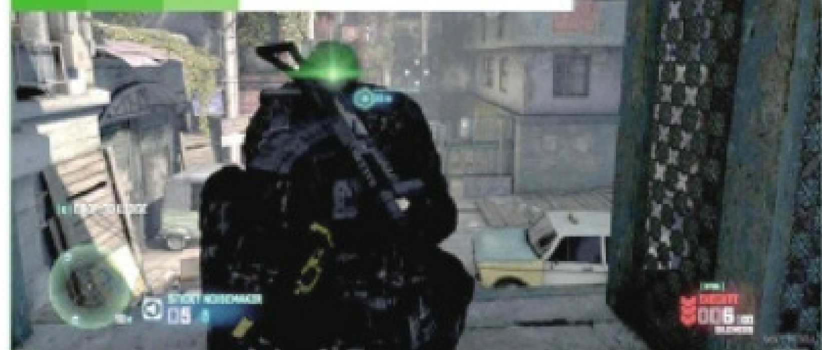
接替眼镜男Redding从事武器支援的Charlie，是一个典型的技术宅形象，表现基本上也没有什么突出的地方





■“空袭”依然是通吃一切的必杀体术，包括对付那些貌似不可一世的重装兵

■白天行动依然穿着前三代中的这套夜间行头有些违和感



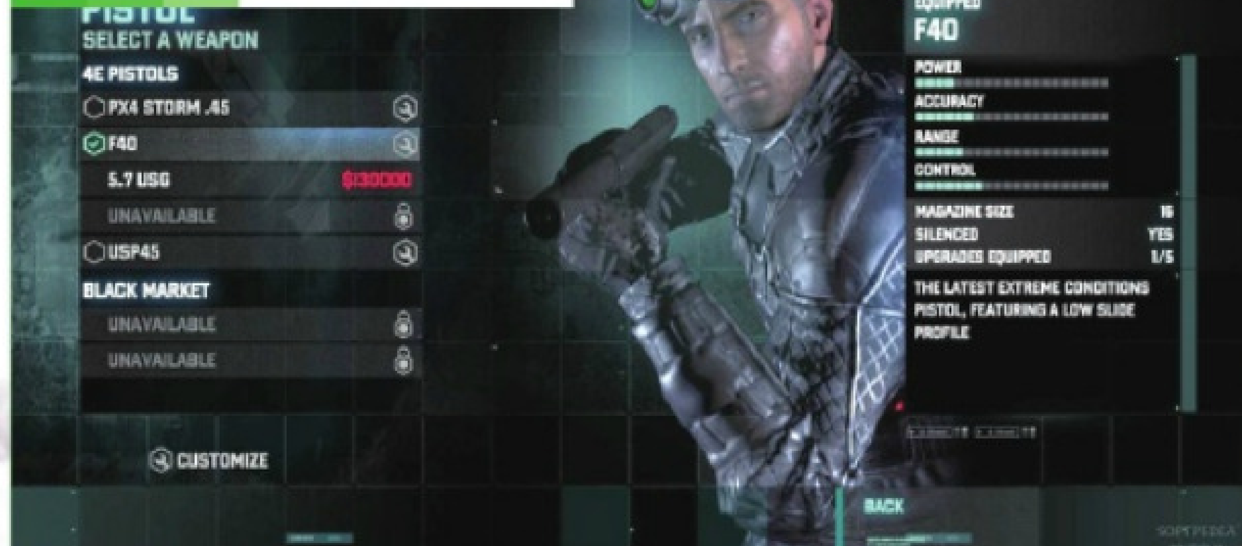


■突袭风格下消灭一个敌人只能得到50点奖励

■非致命性击倒通常要比简单粗暴的方法多赚一点

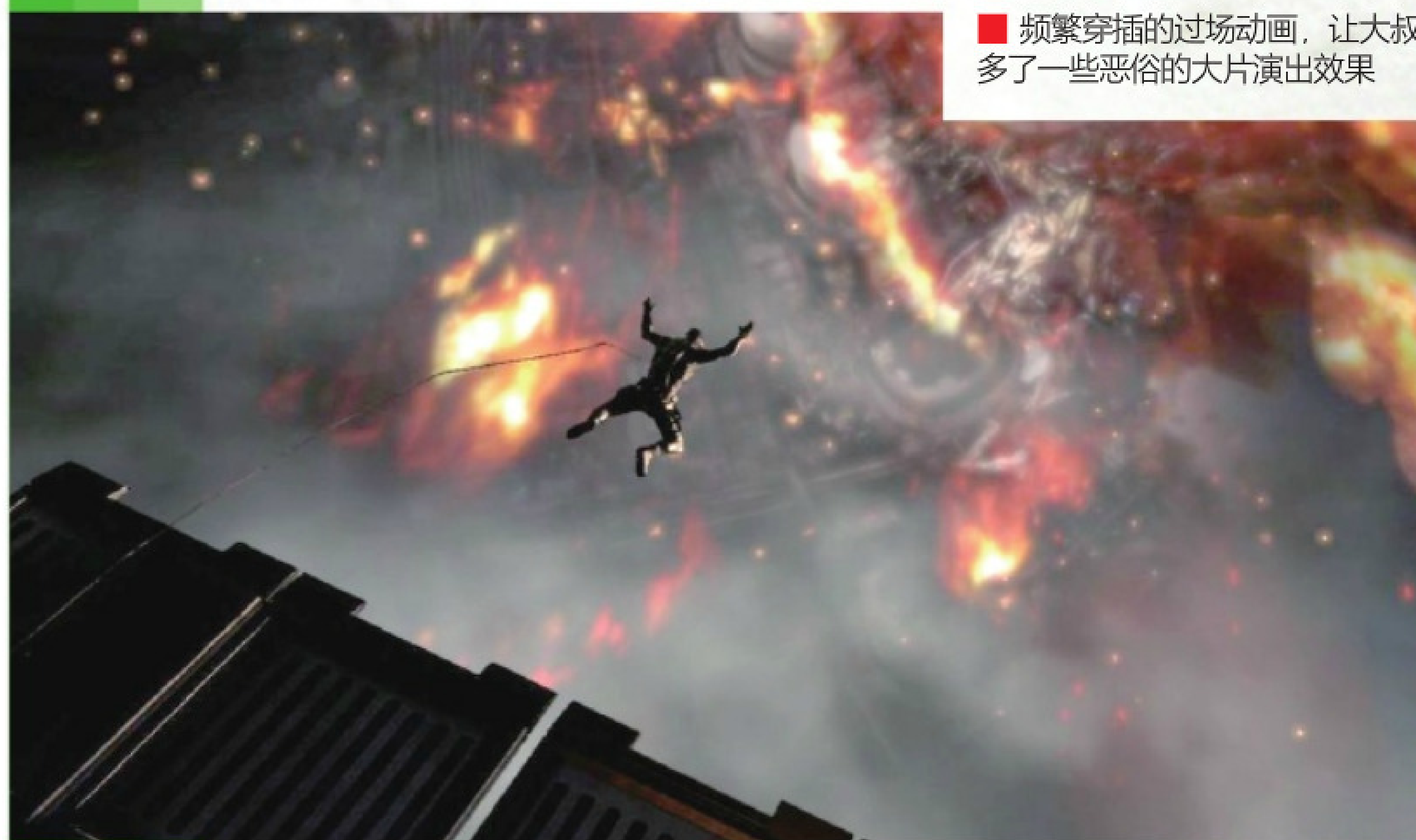


■标配武器看起来很弱，但都带消音特性，而从黑市买来的看似生猛无比，结果开一枪就全露馅了





■角色无限脆皮，默认装备下几无与敌人对枪的可能，因此突袭打法反而成了压力最大的打法，全武行路线只有去低难度体验了



■频繁穿插的过场动画，让大叔多了一些恶俗的大片演出效果

■夜视终于不再像前作那样属于原生内置功能了



■三旋翼无人机是同门的《幽灵小队——未来战士》里的舶来品



■陕西 Sascha Vykos

大航海和启蒙时代

这一年英格兰和法兰西之间签订了图尔条约，这一年蒙古人的马鬃旗在蛮荒的罗斯大地上已开始退却，这一年美洲的阿兹特克人还在快活地进行着活祭。这是公元1444年，巨变之间的平静年代，这也是Paradox的历史策略游戏新作《欧陆风云Ⅳ》的起始年代。

欧陆风云Ⅳ
Europa Universalis Ⅳ
类型
策略
制作
Paradox Development Studio
发行
Paradox Interactive
发售日
2013.8.13



■ 游戏中八十年战争时期的政治地图——图上最显眼的恐怕就是平独镇露的“大波波”了

“欧陆风云”系列的开山之作改编自同名的法国桌游，它给此后所有的Paradox游戏定下了基调。整整一代产品线，从4代之前的“欧陆风云”，再到“王国风云”“维多利亚”和“钢铁雄心”系列，都受到了《欧陆风云》初代的影响。虽然后3个系列更像是这个系列在时间线两端的细化作品，但它们有一个共同点：游戏的进程都是通过大量的预设事件来控制的。

《欧陆风云Ⅲ》初版发行于2007年，经过了4个资料片，在2010年的《神风》发售后臻于完善。最终版的3代几乎完美地实现了1399～1821年间的世界模拟，每一局游戏都会出现不同的变数，让每一局游戏都有了全新的代入感——如果雅盖隆王朝成功地巩固了波立联邦，如果帖木儿没有死在1405年，如果是诺夫哥罗德而不是莫斯科统一了俄罗斯，如果是英格兰赢得了百年战争，这些存在于假想中的历史都有可能在游戏中变为现实。

也因为这种完善性，在此后近6年时间里，虽然其它3个根植于“欧陆风云”之上的系列不断推出新作，这个系列自身却始终没有新作的消息。从《钢铁雄心Ⅲ》起，Paradox就开始尝试改变自己赖以成名的游戏模式，将游戏从大量的事件和预设道路上解放出来，给予玩家更多改变历史的自由，同时也能改善AI行为的逻辑性。在《维多利亚Ⅱ》中，他们的这一尝试达到了新的高度。放任经济政策后，玩家需要做的只是在适当的时候调节税率，以鼓励本国的资本家进行工业生产。在迄今为止最热卖的Paradox游戏《王国风云Ⅱ》中，前作纷繁复杂，并且缺乏可控性的看法和忠诚系统被统一成了一组“相互看法”，其它所有的游戏因素都被归结成了对这一组数据的影响。这样不仅简化了游戏数据，让玩家能够更直观地了解到数据的影响，也为改善AI提供了可能——AI需要处理的方面也得到了简化，只要任务足够简单，它就不容易出错或表现愚蠢。《王国风云Ⅱ》很好地改

善了面向玩家的数据出口（在之前《维多利亚Ⅱ》的尝试中，这些数据出口既有些失控，也显得过于简单），从而平衡了AI逻辑性和游戏体验之间的失衡。正是在这些分支的共同影响下，《欧陆风云Ⅳ》的出现才成为了可能。

“她是所有美德和敬神的典范楷模。”

——阿拉贡的斐迪南

在前作中，一个好的君主并不能对国家起到什么重大作用，他的作用除了提供有限的恶名降低速度之外，基本上只能作为吉祥物被供奉在君主页面中。从游戏角度来看，君主的作用甚至不如未继位的继承人——后者尚可提供正统值，还能起到防止国家陷入被联合统治的窘境。

于是在《欧陆风云Ⅳ》中，制作组尝试为君主系统引入改变，增加其重要性。他们的做法就是将前作中需要国家进行金钱投资的各种项目，改成了需要君主动用其个人能力进行的活动。现在君主的3项属性直接对应着3项科技的每月进度，而进行各种内政外交活动所需的也不再是前代中的各种“人员资源”，同样也变成了君主个人能力的比拼。这一方面在系统上贯彻了他们简化玩家所面对的数据类型的原则，另一方面却也导致了金钱在本代地位的巨大下降。再加上本代中借贷和破产条件的宽松化，以及只有黄金资源会带来通胀的设定，导致几乎所有国家的财政压力都不复存在。更进一步地，以前随科技等级自动解锁的“理念”部分也发生了变化。虽然理念栏位还得根据行政科技的等级来解锁，但是现在解锁的不再是具体的理念，而是一组渐进的理念组。解锁每组理念，需要的也是君主日复一日的个人努力。

虽然如此，《欧陆风云Ⅳ》还是提供了数十个为不同国家量身定做的专有理念和文化理念组，代替了前作中用滑竿决定的国策系统。仅此一项，就让国家特色比以前大为丰富。再也不会有后期大国普遍特色趋同的问题了，每个主要国家都有自己的特殊理念，搭配8个可选理念，在简化信息的同时也保证了乐趣并未随之缩减。

“……他必须要知人善任，如此方能获人不贰忠心……”

——弗朗索瓦·德·卡利埃尔

在前代中，能够限制玩家无限制扩张的要素只有“恶名”这一个元素。由于外交行为在AI和玩家之间是不透明的，一切外交行为从玩家角度看，能够得到的信息只有一个表示可能程度的描述短语。这从两方面影响了玩家们对这部分内容的体验：一是在外交模块中缺乏对玩家行为的明确指导，没有人知道自己究竟要如何做才能亲手达成法国和土耳其之间的渎圣同



马丁

德国农民战争的反对者，查理五世的对抗者，新教诸侯的掌上明珠，伟大的德意志神棍马丁



如果说除了平独镇露的口号之外，大波波还有什么国家标志，那么被群众们亲切地称为翼骑兵的这些骑士一定能算数



■ 进入游戏，首先映入玩家眼帘的就是这张欧陆地图，实乃反殖民反西方中心说的绝佳反面教材



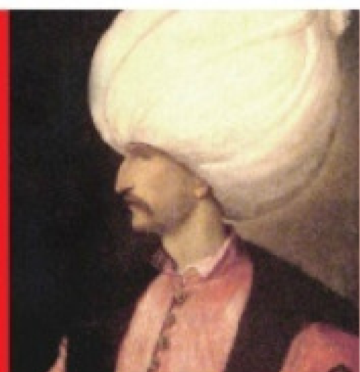
■ 摄政王准备对合众国采取什么样的行动呢，这里有一整张列表可以供陛下选择，但凡没有在列表上的，都是外交中不重要的方面了



■ 中国在这款游戏中有一种独有政体，必然也少不了宫斗成分，图中为宫廷中的各个派系

盟；另一方面则是概率本性使然，任何外交行为不管成功机会多低，都有通过反复存取盘来实现的可能。

制作组对这个问题的处理办法学习了自家产品《王国风云Ⅱ》。在这款里，玩家扮演的封君和其他封地统治者之间都有一组数值来表示相互关系。游戏中最核心的就是这组“看法”数值，游戏中的其余数值部分都被整理成了对这组数值的不同影响。正是这组数值和“头衔宣称”系统的结合，才能让《王国风云Ⅱ》成为了一款几乎拥有无限重复性的中世纪家族沙盘游戏。



苏莱曼大帝

奥斯曼帝国最后一任勤勉的苏丹，匈牙利的征服者，帝国诸民族的慈父，奥地利自驾游的热爱者，波斯的征服者——苏莱曼大帝

在这次的《欧陆风云Ⅳ》中，包括恶名在内，对国家相互关系有影响的数值都被整合进了国家之间的相互看法中，“看法”决定了国与国之间会如何互动。也因为这套灵活性极高的看法系统，前作中一些隐性的限制也不复存在了。如今决定国家之间关系的是它们相互的看法，或许还有他们对第三者的共同看法。当双方都面临西班牙的压力时，为什么法国和土耳其不能结成同盟呢？

在取消了恶名值的硬性设定之后，制作组在游戏中引入了包围网的概念。当一个国家扩张过度，它周围感受到威胁的邻国就会联合起来试图遏制其扩张。但如果邻国之一与目标国家有着历史悠久，牢不可破的传统友谊，那他有什么理由反对自己的老朋友呢？纵然过度扩张带来的负面影响通常会演变成外交灾难，但是只要坚持与邻为善，逐个分化，使邻国退出包围网也并非不可能。这样一来，国家的行为就从“在控制恶名的前提下大力扩张”，变成了更为真实，也更富有变化的逻辑关系。

“千万资财，才是国家辉煌壮美的唯一决定因素。”

——让-巴普蒂斯特·柯尔贝尔

和前代源源不断再生，去贸易中心坐着敛财的商人不同，本代推翻重做的贸易系统更加真实，而且乐趣远胜前代。就如同本作中其他方面一样，贸易系统的基本元素只有4个：贸易节点、贸易线路、贸易点价值和贸易能力。

在前作中，世界各地的贸易实际上是互不联系的，每个贸易中心都有一定的价值产出，国家派去的商人数量决定了能够获得的贸易收入。制作组对这个简陋的系统并不满意，相比于改善它，他们做得更加干脆：彻底重做了这个系统。在《欧陆风云Ⅳ》中，前代玩家熟悉的各种专业人员要么不再存在（比如专员），要么就是换了新颜（外交官和商人）。现在他们代表的不再是一个个具体的单位，而是国家能够同时进行相应行为的能力。因为不再有不断产生的商人团，商人数量决定收入的法则就不再适用了。在本作中，商人只能进行两种活动：收集贸易收入或是转移



■ 地中海在新大陆被发现前一直是前世界贸易的中心



■ 这次的政治地图回到了3代最初版本的形式，仿佛一张调过色的床单盖在地形上，床单上还踩着一名哥萨克


■ 在本作中大凡有点存在感的国家都有自己的特殊兵种模型，比如明朝的马步军模型



■ 自从西班牙大帆船将第一桶金从加勒比运到塞维利亚，世界经济的驱动力就逐渐从黎凡特转移到了新世界……



■ 游戏中所有的理念组，加上每组内的单独理念和研究完全组之后的奖励效果，不同国家的特色也终于鲜明了起来

贸易能力。这两种简单的行为加上本作中的世界贸易网络，只要有经过规划的贸易路线，依然能提供巨额财富。想要在游戏中重现黎凡特的贸易主宰威尼斯、新世界黄金的终点安特卫普，或是西班牙帝国的银行热那亚的辉煌，都不是遥不可及的事情。

另外在前作里，全球的贸易被贸易中心划分成了不同贸易区，但是各区之间并没有关联。本作的所有贸易中心都被变成了一条条贸易线路上的点。每一条贸易线路就是一条金钱的河流，而贸易中心就是各国可以从这条河流中抽水的地方。每一条贸易线路都有方向，一个起点和一个终点。财富从起点经过一个个节点流向终点。这是一套看起来很简单的系统，但是用心规划与否的区别却是巨大的：在有人只能获利百余金的地方，熟悉系统的玩家可以获得近千的收入。

此外，玩家行为也得到了很好的量化：美洲的金矿支撑着西班牙帝国，西伯利亚的资源养育着俄罗斯帝国。在“欧陆风云”系列的时间段中，中世纪的帝国和城邦陨落在地，民族国家破茧而出。征服扩张，传播自己的文化和信仰是每一个领土国家的义务和使命。但是在前作中，这些行为绝大多数都是如同外交行为一般，依靠一个描述模糊的概率来决定成败。

上帝不掷骰子，《欧陆风云Ⅳ》贯穿始终的原则就是“告诉玩家们什么样的行为会造成什么样的后果”。游戏中每一种行为都会通过提示列出对其有影响的要素。每一个行为都变成一个稳定可控的渐变过程，有时候它们表现为点数的积累，有时候它们表现为百分比进度的变化。

在省份核心变化、宗教改变、文化变更、殖民派遣等行为上，前作的处理方式是一部分依靠概率判断，一部分则被写定在游戏文件里，毫无可调节性。这些行为在本作中全部变成了依靠点数投资的渐变过程，区别之处只在于国家其它方面的特点会影响这一过程的速率。玩家现在可以清楚地看到自己的那些做为对某项特定活动起了什么影响。在一定意义上，这才是回归了策略的本源：如同象棋一般，规则对所有人都是开放的，每名棋手都知道自己行为的可能后果，只有通过精密的计划才能实现自己的目标。

“此处乃是印度最为绝美之地……我需如实禀告陛下，此地建筑美轮美奂，便是放诸西班牙故土也是仅见。”

——亨利五世

从初代到现在，“欧陆风云”系列已经走过了13个年头，制作商Paradox也经历了一次蜕变，从最初的Paradox Entertainment变成了现在的Paradox Interactive。这13年间，这个系列从一个名不见经传的小游戏变成了世界上最好的历史策略游戏之一，它向人们证明了历史沙盘游戏可以多么有趣而精美。



伊凡雷帝

开创了俄罗斯君主亲手击毙王子光辉传统之人，格罗兹尼的征服者，禁卫军的创建者，如同隐修士一般疯狂的沙皇伊凡雷帝



在各种不同的地图模式中，玩家可以直观地看到不同信息在地图上的反映



在游戏后期，显示在这里的收入是一个国家能够支配的收入中最大的一部分



向选民许以福利换取选民投票的先进制度——神圣罗马帝国的选帝侯制度



与其说教廷是天国的办事机构不如说它是天国代表的养老院

■山东 Hjpoter

带着节奏去跳跃

《雷曼——传奇》作为Wii U的独占游戏，本应在2月份就推出。得亏Wii U销量低迷，制作组不惜与老任撕破脸皮，改为了全平台发行，我们才得以在主流平台上见到这款游戏。但此时的《传奇》，已经带上了一些非主流特色……

雷曼
传奇
Rayman
Legends
类型
动作
制作
Ubisoft
Montpellier
发行
Ubisoft
发售日
2013.8.29



■ 在打音乐关之前一定要将游戏的音效调大，让节奏带着你的灵魂冒险，实在是妙不可言的体验

和前作一样，《传奇》中并无“噩梦”“职业”之类的难度供玩家选择，却可以令所有水平的玩家都乐在其中。游戏上手非常容易，不追求分数通关不难，但要完美收集不易，这种依靠评分区分玩家的难度设置颇受好评，自然也延续到了《传奇》中。

由分数驱使的难度设计

《传奇》将前作的评分方式进行了改良。普通关卡中共有8个“小不点”，可通过击杀特定怪物或奖励宝箱获得。如果发现并打通隐藏地点，可得到另外2块国王和皇后小不点。小不点可以用来解锁新关卡和人物。《起源》中玩家的高分大都靠精灵女王带来的双倍分数，《传奇》则对其进行了改良，只要按顺序吃掉一堆小精灵，就都有双倍加成，更加考验玩家技巧。但其实不依靠双倍分数依然可以得到高分，因为击杀怪物会获得比前作多得多的分数，吃金币也不用担心其会爆炸，获得“小不点”同样会得到不少分数。因此得到600分，包揽金银铜奖杯的难度实在是不高（达到450分还可以得到附送的抽奖券），即使漏掉一些分数也没有关系。如果收集一关内所有小不点，也可以再次获得金银铜3尊奖杯。在容错性方面，《传奇》显然做得更好。

不止是收集难度，《传奇》的通关难度比起《起源》也要下降不少。《起源》中后期的关卡处处是陷阱，而且死后必须从小关的开头重新打，容错率极低，经常死到让人欲哭无泪。而《传奇》中每个关卡内都有大量的检查点，甚至连Boss战的每一段变形也有，难度实在要低上不少。多人合作还会让难度再次大幅降低，即使角色死去也会被裹在泡泡里，其他玩家碰一下就可以复活，非常适合合家同乐。

关卡设计有喜有忧

由于有两套重要的积分系统，玩家很难不将注意力放在高得分上，但太拘泥于分数绝不是横版过关游

戏的长久之计。这次弄两套系统，下次是不是要弄三套？前作那套已经足够令人满意了，再复杂只是画蛇添足，还是应该把注意力放在关卡本身的塑造上。与每个怪物和平台的位置都进行了精心设计，即使不搜集任何隐藏道具也能玩得很尽兴的“马里奥”相比，《传奇》复杂的得分制掩盖了其中一部分关卡在设计上的不足，如果玩家对挑战分数纪录或者找隐藏路线没有兴趣，就会觉得这部分关卡味同嚼蜡。

不过每大关最后的音乐关还是很抢眼的，玩家需要配合飞快移动的卷轴按住加速全力奔跑，不需要依赖眼睛，只配合音乐的节奏跳跃和攻击就能得到高分，这种玩法让人想起了《节奏天国》，应用在横版过关游戏上实在再合适不过了。不过音乐关纵有千好万好，唯一的遗憾就是数量太少。

比较厚道的是，由于UBlart Framework引擎的自动化程度很高，在图片上添加运动枢纽点就可以完成动画效果，《传奇》干脆厚道地利用了新的评分方式和图像技术完全重制了《起源》中的大部分关卡。即使你打通了《起源》，也不妨试试在新的积分系统下能否继续耀武扬威。

背叛Wii U的代价

或许是因为宣布延期后制作组不知道该干点什么，于是他们将Wii U才能有的独占触摸操作改良后加入到了所有版本中。不过南橘北枳，部分关卡中的小伙伴墨菲操控起来实在很不爽快。

《起源》的关卡大都精炼简明，比如吃精灵关和跑酷宝箱关，玩家需要一直按住加速奔跑，只需要掌握两个按键，在适当的时候跳和攻击就可以。但这次《传奇》中多了一个可以帮自己扫平障碍的小伙伴墨菲，玩家必须在适当的时候眼观六路再按下手柄的B键解除障碍——大拇指要瞬间在3个键之间来回切换确实不容易。这次雷曼拥有飞行、变小等前作中所有能力，操作本来就挺复杂。一边利用气流小心翼翼地飞行，一边控制墨菲的操作足以让你疯掉。

不幸的是，高贵冷艳的墨菲大爷似乎并不情愿甘居辅助之位，有些时候它的动作会慢上那么零点几秒……这就足以让玩家送命了，或许一个拿平板手柄的妹子比起你忠实的右手更加可靠。同类游戏比如Wii U版马里奥，这类辅助只起到锦上添花作用，用了可以大大降低难度。但如果将其强制加入关卡内，就会让爽快的风格荡然无存。

有意思的是，Wii U版单人游玩的操作更加蹩脚。玩家需要通过触摸屏控制墨菲，此时玩家角色会由AI代替操作，但AI经常发呆或者冲向那些本应该容易避开的敌人，让人欲哭无泪。既然没有一个版本能将墨菲部分做到令人满意，续作是不是该把它换成一个更轻松的小伙伴了？ P



沙罗曼雷

原先挺有特色的沙罗曼蛇式飞行关被改成了操作很不舒服的“天马流星拳”



■ 与《索尼克》中的好助手塔尔斯相比，墨菲真的算是个累赘

■ 追逐关延续了《起源》那紧张刺激的特点



■ 在海底关卡中躲避光的谜题挺有意思



■ 红色精灵必须严格地按顺序吃掉，才能全部得到双倍分数，实际上也起到了指路的作用

■ 虽然不能在线合作通关，踢场足球也不坏



■晶合实验室 Oracle

一代经典的陨落

你或许会奇怪，为什么我没有批判这一代那拖泥带水不知所谓的RPG模式，为什么没有批判那满满的《死亡空间》既视感，为什么没有批判这次昏昏欲睡的关卡流程——这些都可以看做“创新失败”，而对着成功模版都临摹得一塌糊涂，才是Spark Unlimited最大的硬伤。

失落的星球3
Lost Planet 3
类型
射击
制作
Spark Unlimited
发行
CAPCOM
发售日
2013.8.27



■ 游戏的整个高潮都集中在前20分钟，景色壮美，大气磅礴，之后就一蹶不振

我并不喜欢过多地用“系列眼光”来评价一款续作，因为在很多时候，这样去评价往往是出于习惯，而非品质问题。就拿“失落的星球”系列（简称LP，话说这真的是一个系列么？）来说，2代过于冒进，风格大变，初代引以为傲的雪地和Boss战并没有很好地体现出来，在舆论评价上面吃了不少亏。但需要指出的是，2代是一个游戏性很到位的作品——尽管这改变不了它的恶名——节奏张弛有度，杂兵被大幅度强化，而初代除了Boss战，平时的流程几乎不会给人留下什么印象。所以尽管LP3大变样，我还是抱有乐观期待的，没有像初代粉丝那样一看到风格颠覆就急着批判——最不济，我把它当成一款全新的游戏不就行了吗！

事实证明我的想法有些过于乐观，大变样的LP3真成了大便样，玩起来只叫我痛苦得无以复加。这次我打算以系列角度来探讨一下LP3的种种缺点，这并非出于对初代的执念，而是因为这些缺点正好是初代的反面。

自作聪明的改进

要讨论这个问题，得先剖析一下初代的正面是什么。除了先声夺人的影音效果、拔地而起的怪兽、劲爆的机甲战，游戏本身也提供了一个足够优秀的玩法，有着一套特别的风险-挑战-回报机制。不同于其它射击游戏的恢复设定，“热量”系统不仅将血条、护甲、行为控制、风险预警等融为一体，还起到了调控整个关卡资源的作用。除了热量外，LP的关卡如同《光环》一般遍布各种武器，游戏性也因玩家不断地更换武器而大为丰富。至于机甲，在游戏里是一种强大但脆弱的单位，本质上是一种特殊资源。如何在机甲被摧毁前有效发挥其最大功效，机甲什么时候爆掉，都会显著影响到当前关卡的打法。机甲爆炸后会留下一大摊热量，这一看似漫不经心的设定，显示出CAPCOM当年深厚的游戏设计功底——主角乘坐的机

甲被摧毁并不总是坏事，在高难度下往往会成为关键的战术资源。

尽管LP3玩起来跟前两作几乎没啥关系，还是个外包作品，但既然背负了LP之名，制作组总会尝试延续一些特色设定。无奈他们技艺不精，又自作聪明。LP3对初代设定的还原，要多无趣，有多无趣，原本富有变化的设定都被一刀切地粗暴简化，充分反映出策划的无能。

在机甲的设定上，制作组奉行一刀切理念。能用机甲干的事，人一定不能干。而在初代的LP里，人类与机甲部分是无缝融合的，机甲只是一种辅助工具，没机甲还是该干啥干啥，机甲上的重型武器主角一样抱着使，只是血肉之躯不太经打而已。LP3的这一改动导致很多任务的关键步骤都需要在机甲上完成，但如果还没走到任务地点机甲就被打掉了呢？为了克服这个尴尬的问题，制作组将机甲设定成了无敌的……玩家在机甲上受到一定攻击后，会从机甲上掉下来，过一会就能毫发无伤地爬上去继续前进——这么无赖还叫虫子们怎么活！为了克服这个新生的尴尬问题，制作组在关卡上做了一些调整，于是机甲部分与人类部分被彻底割裂了开来。在很多时候，机甲只做跑路和解决特定机关用，之后就会因各种原因，比如有个山洞机甲进不去啦，前面的悬崖会摔坏机甲啦，总之就是得主角孤身前往。等到没机甲就没办法过关的时候，自然是机甲再次出场的时候了。

进一步恶化

一刀切的理念还体现在很多方面，制作组会干的事似乎只有“照猫画虎”和“阉割”这两件，前面没提到的抓钩系统就惨遭阉割。在初代里，抓钩是一个用处很广的道具，判定非常宽松，大部分物体的表面都能被抓钩吸附，因此被频繁使用在战斗和冒险里。到了LP3里，游戏压根不会给你自由发挥抓钩作用的机会，你只能在固定地点使用抓钩，即使在这个固定地点，抓钩也只能吸附在特定的“点”上——其实就是预设的脚本而已，至于初代那种完整的抓钩吸附系统，这一代压根没做。

这还不算，制作组还把初代经典的热量系统彻底简化，使之成为类似货币的玩意。将恢复系统做成老掉牙的“屏幕红了就龟起来续命”的CoD流派；初代中随处可见的虫卵，一方面会孵化幼虫，另一方面也是一种缓冲资源。热量富余的玩家可以视而不见，加快游戏节奏，热量不支的玩家则能获得喘息的余地。结果到了LP3里，虫卵变成了地雷，必须清扫干净才能安全通过，这种强制手段让人非常不爽。类似的还有虫穴，既能烘托气氛，又能提供热量，可打可不打。到了3代，往往变成一个区域的关键障碍——颇有点将配菜当主菜的意味。P



李鬼艾萨克

主角在游戏里经常被指派着修理东西，带上面罩就是艾萨克的翻版啊



■ 初代和3代的场景都是冰天雪地，但3代很神奇地更像《死亡空间3》，这是“欧美范”在作祟吗



■ 游戏里充斥着必须由机甲才能打开的机关，一厢情愿的第一视角也导致机甲部分毫无动作性



■ 从《阿卡姆疯人院》中东施效颦来的小游戏



■ 类似这样的体积碰撞Bug随处可见，制作组连“虚幻3”这样的成熟引擎都无法完全驾驭



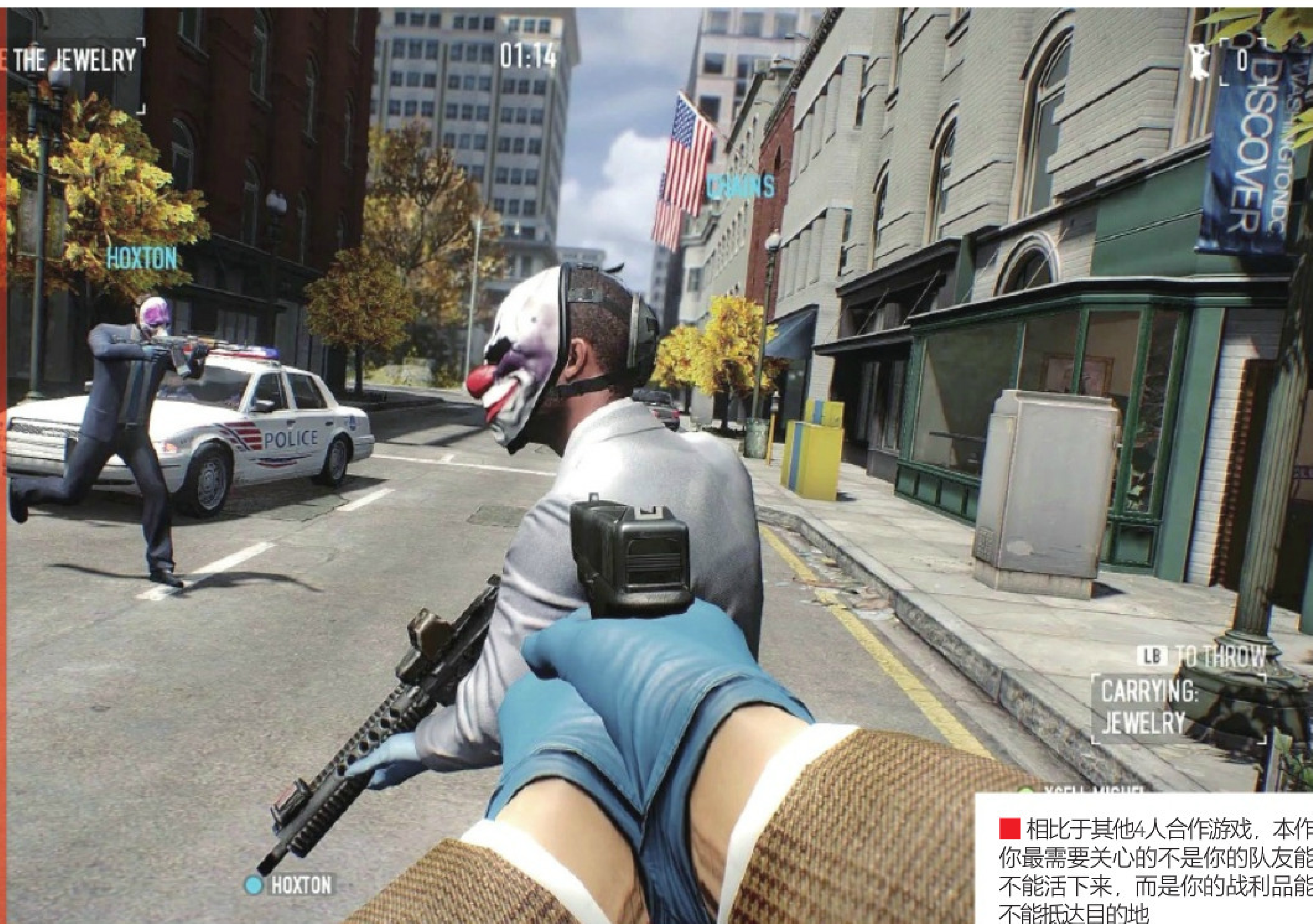
■ 与前两代帅气的机甲不同，这代的机甲就是个修理机器，举手投足间一股做苦力的气息

■山东 科曼奇复兴计划

职业“罪犯”之路

在前作弄出一些名堂之后，囊中不那么羞涩的OVERKILL可以把自己的想法完整地展现在玩家面前了，这使得《掠夺日2》完成了一次华丽的进化。这可能是史上最好玩的4人合作游戏了，但是它只属于职业“罪犯”。

掠夺日2
Payday 2
类型
射击
制作
OVERKILL Software
发行
505 Games
发售日
2013.8.13



■相比于其他4人合作游戏，本作你最需要关心的不是你的队友能不能活下来，而是你的战利品能不能抵达目的地

在这个“有钱赚则续”的时代，《掠夺日2》的到来顺理成章，十足的创意，再一次完善的系统以及更加离谱的随机性设定，都使本作可玩性颇高。但是与前作不同，本作的核心向特征明显，因此一上市就收到了两极分化的评价。

一切为了钞票

如果你是L4D系列的忠实粉丝，在《掠夺日2》里你可能会经历一个十分漫长的不适应阶段。在L4D中散发着“绳命”光芒的团队精神在《掠夺日2》里被撕个细碎，因为这款游戏的核心是钱，而一谈钱必然会伤感情。所以在《掠夺日2》中，如果你们完成任务之后准备撤退，你不要妄想一个职业的玩家会在你倒地时顶着警察的枪林弹雨来救你。一切为了钱，这就是游戏的核心。

你的钱从哪里来？毫无疑问，你的雇主。你的雇主为什么给你钱？因为你要帮他们完成任务。因此对于钱的追求就间接变成了对任务完成度的追求。与1代不同的是，2代将大部分任务的完成指标量化。说的通俗点就是无论你是去洗劫金库，还是帮毒枭运送毒品，所有的干货都需要玩家装在一个个的背包中。一名玩家一次只能运送一个背包，游戏最后你能提供给雇主多少背包的货物将直接影响自己的奖金。因此本作最大的亮点就是如何合理地运送背包，以及对背包数量多少的取舍。雇主会指定一个最少的背包数量，玩家们完成这个量就可以逃跑。但是人性的贪婪往往会让你尽可能地把能带走的东西都带走。这显然增加了你和队友团灭的风险，所以在每一关的最后部分，是最能考验你和队友默契和胆识的时候，这也是游戏最大的乐趣所在。你的幕后线人Bain告诉你只需要运送4包毒品就可以跑路，但当你和队友成功背着8包毒品上车时，随后出现的巨额资金奖励将让你乐得合不拢嘴。

有了钱怎么花？首先大部分资金会汇入一个瑞士

银行账户供你养老，小比例的资金会汇入你的个人账户供你挥霍。本作可供挥霍的领域大体分为3部分：技能、武器、面具。前两者不必多说，是近几年射击游戏的标准设计。随着你完成不同任务，你会获得大量的经验，从而解锁一些技能点数，武器以及面具。这些你都必须花钱把它们实实在在地买回来，而它们惊人的价格又不得不促使你去挣更多的钱。

高手的游戏

与市面上的4人合作游戏相比，《掠夺日2》的难度令人咋舌。这种难度首先体现在，相比于前作，敌对派别警察的装备和战术有了极大的提升。他们不仅熟谙压制包抄、特殊角度奇袭等战术，更懂得利用闪光弹，催泪瓦斯等手段扰乱你。更重要的是相比于其他同类游戏，这一作的警察实在是太“硬”了。普通难度下警察的护甲还勉强让人接受。但到了最高的Overkill难度下批量出现的FBI特警，身穿的钢板防弹衣可以轻松弹飞AK的7.62mm口径子弹，爆头成为了放倒这些家伙们的唯一方式。更不要说1代臭名昭著的重甲兵现在经常成双成对地出现。游戏难度越高奖励越高的设定，使得不少玩家选择铤而走险，结果经常就是被一帮刀枪不入的警察打到吐血。

为了防止上述情况出现次数太多导致玩家骂街，制作组良心发现地引入了类似“终极刺客”系列的潜入关卡。在这种关卡中，和警察大杀四方只是迫不得已。初期玩家可以通过默契的配合躲过警察、守卫以及摄像头的视线，神不知鬼不觉地完成任务，获得大笔的金钱奖励。但是这种潜入式的打法需要4名玩家通力合作，同时搞定摄像头、平民、警卫以及其它探测设施，才能保证没有任何东西会将警察招来。

为了实现这种玩法，游戏的技能树被完全重制。分为“幽灵”“机械师”“主脑”和“暴徒”4个不同的风格。最好的4人团队往往是4个技能树各有专精的组合：幽灵负责潜入侦察，破坏监视设备，搬运尸体（幽灵特有技能），为队友制造便利；机械师负责搞定各种高科技保险柜，提供自动步哨枪保护队友；主脑负责控制平民和保安，甚至将他们劝降，总之就是保证他们不会报警；而暴徒往往能用很多既暴力又有效的方法快速摆平逃跑路线上的障碍。

本作的任务长度更加合理，每个章节被分成若干小关卡。关卡之间的任务不同，却又相互联系。玩家在前一关卡完成的好坏将直接影响下一关的任务，而下一关任务又受到很多随机因素的影响，使得这些任务常玩常新。前作大受好评的随机事件在本作中得到了进一步加强。不仅仅一部分任务物品被“随机化”，就连同一个任务下的地图结构，包括摄像头和保安的位置，每次也会发生不同的变化。加之本作很多任务中，平民发现玩家后会直接打电话报警，所以



真实VS有型

本作4名主角的模型完全按照真人电影中的演员制作，建模更加细腻，但是也引起了很多前作Fans的不满



The Rat（鼠辈）是公认的目前最让人崩溃的任务（没有之一）



相信我，在单人模式下放倒这么多皮糙肉厚的警察是需要极高的勇气和技巧的……



电锯是最能代表暴徒天赋树的特点：简单，粗暴



跑到一家银行里把雇主敌对派别的钱全部烧掉，话说这个雇主还真是有一套……



游戏有4个职业风格，每个职业风格有3个分支，不同职业让每个玩家都能在任务中独当一面



佣兵

如果你有钱，你可以在任务开始前购买一些额外的帮助降低任务难度的“道具”，比如雇佣一个狙击手掩护你

随机运动的平民目击者便成为了玩家注意和控制的对象。本作中最让人崩溃的也依旧是各种随机出现的任务事件。比如目前为止公认最难（也是奖金最高）的任务之一“鼠辈”，玩家在目睹敌对帮派杀害了雇主所有“科研人员”的这一惨状后，不得不亲自操刀将原料配成毒品以满足雇主的要求。配制过程中的提示有一定规律，但基本上是随机生成。而负责指导你操作的线人Bain偶尔还会犯迷糊。在警察接连闯入小屋的同时，颤颤巍巍地往容器里倒各种化学溶液是很多玩家不堪回首但又津津乐道的部分。

依旧无脑的AI

《掠夺日2》存在的问题几乎完全从1代遗传而来：低能的AI。这里不仅仅指的是队友，也包括平民和警察。队友不用说，在任何一种游戏模式下，他们都是会跑的无限弹药炮塔，在任务方面不能给你提供任何帮助：当你潜入时，他们在外面围观；当你背包逃命时，他们只会跟着跑，却不会帮你拿走其他战利品；当你倒地不起时，他们会第一时间跑过来救你，然后被警察打成筛子……这种低能的队友让单人部分和多人合作完全像两个游戏。

平民的表现也让人匪夷所思。在玩家和警察激烈交火时，很多平民不是跑向警察，而是跑向玩家，然后不小心撞在玩家的枪口上。很多平民完全无视玩家“Get Down”的要求，始终站在那里打颤。当你试图像电影里一样一枪托把某个碍事的家伙放倒时，游戏却提示你杀死了一个平民并扣除你大量的奖金。虽然我理解一个职业罪犯要有职业道德，不应该伤及无辜，可是一枪托就打死一名彪形大汉，下手未免有点太狠了吧？而在某些潜入关卡中，AI平民又常常陷入一种Bug状态——当玩家用武器指着他们的时候，他们依旧淡定地抽着烟或者打着电话，让人哭笑不得。

至于警察？依旧没有任何职业操守，完全无视平民声嘶力竭的呼喊，隔着平民向玩家射击。问题是他们很少射死平民，而且射死了也就是写个报告撤个职而已，而玩家射死平民是要扣奖金的。结果往往发生玩家为了保护几个脑残的平民被警察活活射死的悲剧……这导致一些高手玩家在开始干活之前，一定要绑住所有的平民，以避免这种惨剧发生。

安全屋内见！

经过以上大刀阔斧的改革之后，本作比前作的难度提高了一大截。游戏对配合的默契程度要求极高，对每个玩家的“犯罪职业素养”也提出了极高的要求。于是《掠夺日2》基本上成为了一个职业罪犯的游戏。当你背着大捆的钞票跳上货车，将成群的防暴警察甩在身后，那种爽快感是其他游戏无法比拟的。最后，让我们安全屋内见！


Welcome back to your life in crime.
Time flies by. My ears are still ri
Counterfeit heist we did back when.

Anyway, the important thing is that
I've got Crime.net up and running.
first, but you'll learn to love it.
can't even tell you guys. Especially not you Wolf, with that big mouth of yours.

The following is a short run-down of the contacts I'm introducing you to here in D.C. I've kept it short and to the point. I know your attention span isn't what it used to be and that you're itching to get out there.

Vlad CRAZY
A Ukrainian who used to be a feared enforcer in the Russian motherland, Vlad's been running his own extortion and crime racket in DC out of his local bakery for years.

Vlad is just the type of friend we need right now - he is on a crusade against people who have cheated him in the past and he pays well. You will do well by helping him out as soon as you can when in D.C.

Hector pays U. well
A detail-oriented former business administrator, Hector is the biggest drug trafficker on the Western Seaboard and next in line for leadership of the Sinaloan Cartel in Mexico.

Hector will need our help transporting his cocaine as well as dealing with the rival Mendoza cartel.

The Elephant has agenda - be careful
John Henry Simmons, called the Elephant by press. A dirty Republican Congressman with mysterious connections that go all the way to the top.

The Elephant is all about political play - he will need our help framing a rival senator and stopping an inventor from doing a 'terrible' mistake, among other things.

And then, there's me.
I'll provide you with jobs in the beginning to get you started and some further down the line that are of particular interest to me. As always, the hunt for Baldwin continues...

早在发售前，《掠夺日2》就通过短剧为我们勾画了极富代入感的游戏剧情



这位仁兄啊，我们真的是在打劫，你淡定的态度不利于我们开展工作，麻烦你配合下好不好？



安全屋里最感动人的是自己的私人金库，妈呀，好多钱，我都快哭了……



安全屋整合了许多功能，比如新手训练、武器陈列和测试、面具管理等，基本上玩家能在这里形象化地看到自己的全部财产

■晶合实验室 Oracle

走自己的路，让大脑燃烧吧！

《勇往直前》的高素质，再次证明了一个好创意对一款移动游戏是多么重要，在几个旋转地砖和机关的配合下，一个最普通不过的迷宫题材就这样焕发了新生。更重要的是，《勇往直前》拥有的不只是一个好创意。



在前期，转向地砖的用法较为直观，后期则要抽象很多



随着流程的推进，地图里会出现各式各样的机关



勇往直前
Way to Go!
类型
益智
制作
Headup Games
平台
iOS
最近更新
2013.8.15



如果因为略显低幼的画风而错过了这款游戏，这将是你的遗憾



挑战关卡里3名角色齐上阵，地图复杂度也高了不少，脑力风暴非常过瘾

初玩《勇往直前》，游戏给人的印象并没有多么惊艳，这首先得归咎于不出彩的画面。手绘风格固然清新，但不支持Retina的缺憾让整个画面好像蒙上了一层毛玻璃，看上去有点落伍。走迷宫的游戏形式也难以在第一时间让玩家兴奋——这是不是《华容道》之类的推箱子游戏呢？

然而一旦你弄清楚它的玩法，就很难抗拒它的魅力，转而一关一关走下去，半天停不了手。因为这款游戏推出了一个很新颖的解谜方式：转向地砖。在游戏里，你需要让角色从起始位置移动到发光位置，但他们只会天然呆地向前走，遇到墙壁再返回来，对岔路视而不见。倘若把转向地砖放置在岔路上，他们便会顺着指针的方向转向前进。游戏的精髓在于，转向地砖的方向并不是一成不变的，不是固定的向西或向东，而是“顺时针”和“逆时针”。这就意味着，角色行进方向会导致不同的转向结果。如果是从北往南走，遇到顺时针地砖就向西拐，从南往北的话，自然就会向东拐。这样一来，摆放旋转地砖的时机便会影响到整体路线，玩起来有种做高中几何习题的感觉，对玩家的抽象思维和预判都提出一定挑战。

有了一个很棒的创意后，接下来就是堆内容了。这方面《勇往直前》做出了移动游戏少有的诚意，作为一款只卖6块钱的游戏，《勇往直前》完全无内购。设计者用有限的元素，营造出了多得让人玩不过来的关卡，还没什么重复感。玩家有3个角色可用，有的碰壁会直接返回，有的则会在一侧有障碍的情况下自动转向，每换一种角色，玩家的思维方式也要随之更改。更难得的是，每关的迷宫设计都经过了巧妙的构思，找到正确路线后有种茅塞顿开的感觉。这其实相当考验设计师的功底，作为对比，采用关卡制的《愤怒的小鸟》就无法提供这种感觉，因为有相当比重的关卡是误打误“撞”过去的。而在《勇往直前》里，地图上的所有机关和障碍都有自己的用处，规模虽小，却有着大制作的严谨。P

■晶合实验室 Oracle

在真实与游戏性的夹缝间

如果你这几年还在玩RTS游戏，会发现除了老牌RTS还保留了“采集＋制造＋战斗”的体系，新生RTS作品几乎都将前一个甚至前两个要素摈弃，这不是偶然。在这股潮流中，偏向传统的《英雄连2》反而成了异数。

今年6月，与前作隔了7年的《英雄连2》发售。RTS领域这几年不太景气，等来这么款大作不容易，但大家的热情很快被随之而来的争议冲淡——游戏对苏联一方的负面渲染过于夸张，受到了东欧玩家的极大抗议，进而在俄罗斯停售。愤意难平的玩家还跑到Metacritic等网站刷评分，用户评分不幸跌至2分以下，一时间舆论形势非常难看。经过这么一场有关意识形态的风波，玩家们反而对游戏本身没多少讨论，难免有些遗憾。要知道，这是现阶段唯一一款采用了传统架构的真实类RTS，其在游戏性和真实之间的取舍，非常具有代表性。

传统不再，真实当道

我们首先说一下“传统RTS架构”是什么，就是多数RTS玩家熟悉的那一套：采集＋建造＋战斗（另一种表述方式是更加概念化的4E要素）。在很多人眼中，这3个环节是一款RTS必不可少的组成部分，几大历史悠久的RTS系列无一例外采用了这种架构。但到了最近这几年，除了老品牌的续作还保留了这些要素，新游戏几乎都把这一框架简化了。另一个现象是架空题材的RTS变少了，即使有，也附带了很强的特殊玩法，而几年前的情况并不是这样。比如前一阵子发售的《神界——龙之指挥官》，RTS元素只是游戏的一个侧面，已与传统RTS游戏相去甚远。

架空题材变少，相应的真实系就有所增多，《冲突世界》《战争之人》《战争游戏》这类游戏很受军迷们欢迎。不管主打二战还是现代战争，它们的共同特点就是没有资源收集。玩家要将目光更多地专注于战略和资源管理层面，带着有限的兵力进入一个战区，援军则要么没有，要么只有少量。因为任何真实系游戏都有个问题，首先得自圆其说。《星际争霸》只需要水晶和气就能造东西，这是世界观决定的，无须解释。但在真实系RTS里，在实战中，前线没有生产，只有消耗和补给。你不能像《红色警戒2》那样建一个矿厂就能产出各种原料来。时间轴和地图尺度也都对不上，后方研究和建设时间与前线战斗时间不是一个数量级，前后方的距离也是问题——太近就不真实了，谁把兵工厂造前线啊，太远就没法玩了，时间都花在路上了。正因为有这些难以调和的矛盾，从2000年的《突袭》开始，真实系RTS就抛弃了采集和建造系统，转而一心一意地营造真实的战场体验。至于战术或资源配置问题，这类游戏各有办法。比如你在《闪电战Ⅱ》里有一定的支援点数，呼叫一门火炮，就会看到一个卡车拉着火炮从屏幕角落吭哧吭哧地开过来；在《战争游戏》的游戏开始前，玩家要配置Deck组合，补给和兵种配置在战前已经决定，战术也就集中在了如何有效发挥有限部队编制的思路上。

真实系RTS里，唯有“英雄连”系列采用了比较传统的架构。当然这个系列能否归为真实系是有争议的。但从一般玩家的角度来看，有弹道，有偏向真实的装甲设定，有掩体系统，已经比纯粹用攻防数值来决定战局的同类游戏真实了不少。在“英雄连”系列里，你得收集资源，建造营地、指挥部、装甲兵基地等，然后你的单位就能源源不绝地从建筑里跑出来。这就带来了一个矛盾：将后方基地与战争前线置于同一地图，理论上地图尺度应该很大，但在这个系列里，地图一向是非常小的，接近于巷战，战斗规模真的是“连”。这样紧接着带来另一个矛盾，武器射程与地图完全不兼容。二战时的坦克射程都在千米以上，但在整个“英雄连”系列里，地图尺度都没两千米，坦克能打50米以外的目标吗？不能。

关于真实射程设定，有两个很好的参照物。一个是《战争游戏》，在没有后方基地的前提下，地图尺度依然无比大，因为武器的射程大致遵循了现实世界。结果大家联机时很痛苦，节奏太慢。这种慢是必然的，因为要拟真——游戏一开始，双方布阵然后龟速运动至地图中央，开始交战。因为不搞生产建设，部队编制有限，大家打得都比较龟。慢慢打着打着没补给了，补给线来回跑，还有空军互相袭击补给线。好不容易一边被打得不行了，最后一块地因为靠近地图边缘，部队补给比较快，又能坚守好一会。于是，这款游戏固然是军迷们眼中的圣物，但过于缓慢的节奏也将不少玩家拒之门外。

另一个参照物就是《兵者诡道》，坦克射程也很远，交战双方动不动距离几千米，游戏的解决方式是加快坦克的移动速度……虽然滑稽了点，但一劳永逸。就策略角度来说，《兵者诡道》和《战争游戏》比起来显得很小儿科，跟过家家似的，但对普通玩家



■《英雄连2》几乎在不遗余力地黑俄国佬，前3关就出现了自杀冲锋、杀俘、焦土政策等等的“黑历史”，焚烧民居时居然还能隐约听到人民的哭喊声

不管怎么说，《英雄连2》是个很现代的游戏，游戏的界面里各种操作和UI分布都很舒服，这点要比同类竞争者强不少





■《英雄连2》新加入的低温环境因素，其实是个规则性非常强的设定，很大程度上是为了突出不惧低温的狙击手，而非出于真实考虑



■《战争之人》的直接控制模式可让玩家以近似第三人称射击的方式直接控制单位的视野



■《战争游戏》地图尺度太大，呈现在玩家面前的经常是一张抽象的战略地图



■《兵者诡道》地图也很广袤，但单位的移动速度奇快……

固定的矿产资源曾是RTS游戏的标配，但现在越来越难看到了





■资源点的设定曾经很新颖，但现在连资源系统本身都快被淘汰了



■Deck是《战争游戏》一大创新，完全颠覆了之前的RTS资源体系

的亲和力无疑要高不少。

技术瓶颈下的取舍

回过头来看“英雄连”系列，也采取了类似的处理思路。这个系列从一开始，就有些“游戏化”非常明显的设定，尽管有时看起来会很假，但这样才能避免整个游戏变得繁杂无比。在《英雄连》的早期版本里，MG-42比较倾向现实设定，对步兵杀伤力很强——作为一款以步兵为主要战斗力的游戏，搞一个步兵克星出来还怎么打？于是后来MG-42的杀伤力几乎只剩下压制作用。对稍稍熟悉兵器的玩家而言，在二战期间让盟军闻风丧胆的MG-42，竟然半天都扫不死几十米开外的敌军，显然是严重失实，但制作组用这种简单粗暴的方法，保持了简单清晰的游戏逻辑。

相同的思路还能在很多地方看到。比如游戏中的火炮和坦克对步兵的伤害都不够高，制作组之所以动用了很多失真的设定来保障步兵的存活率，是因为只有这样才能保证以巷战为主的战斗能顺利进行下去，继而实行一系列战术。反之，游戏性的根本就会动摇。在《英雄连2》里，火焰喷射器的杀伤作用贴近现实，导致在很多关卡中，找两队有火焰喷射器的工兵驻守在建筑物里堵路，就能应对很多来犯的敌军，战术一下子无脑了很多——“真”让战术性降低，“假”却可以将玩法维持在一个较丰富的水平上。

为什么会出现这种矛盾？

究其原因，还是技术问题。现有的技术无法做到100%的拟真，所谓的真实系RTS，其实都是伪真实，只能还原战场上的一部分变量，而另一部分只能无视。如果不用人为的规则来限制，战术势必会失衡，倒向设计者不希望看到的方向。比如在《闪电战2》里，游戏提供了那么多参数翔实的武器和战车，结果玩家只要狙击手和火炮运用得当，就能解决大部分敌人，这就是一个很典型的“拟真反被拟真误”的例子。而在《战争之人》里，真实系RTS倒向了另一个方向——既然游戏AI无法实现真实的战争行为，那么就让玩家最大限度地参与到士兵的行为中，同时提供尽可能多的选择余地。这看上去解决了很多问题，比如前面提到的武器杀伤力问题，《战争之人》的武器杀伤力很高，但玩家可以基于真实视野系统，迂回接近目标，再用手雷解决之。这样设计换来的结果是操作无比细碎，玩家不仅能“直接控制”单个士兵，每个士兵还有独立的包裹，摸尸体、换装备等操作一应俱全，大量的时间消耗在了单兵的微调上。这又遇到了和《战争游戏》类似的问题——在核心玩家群体中口碑极好，普通玩家却提不起什么兴趣来。

真实系RTS的未来在何方，这是由技术决定的。在合适的技术出现之前，“英雄连”系列在真实和游戏性之间的取舍，恐怕是最合适大众的选择。P



内务部政委

《英雄连2》剧情里最让人难以接受的就是这位政委，来自内务人民委员部。游戏将内务人民委员部描述成了凌驾于苏联军事权力之上的部门，因此政委在游戏里下了各种残忍的命令，在很多关卡中还转职枪毙被玩家撤退到基地里的士兵，黑化得一塌糊涂



2005年的《闪电战2》在当时已经算很拟真了，但变量依然不够多，导致狙击手和火炮横行



《战争之人》有RPG般的操作细节，技能栏尤为醒目



一个火焰喷射器就差点破坏了《英雄连2》里微妙的平衡



在《英雄连2》里，威力无穷的炮弹大部分时间都会擦过步兵落到远处



在高难度下，T-34正面居然射不过短管三秃子（后者无穿甲能力），也可以看出“规则至上，真实性靠边站”的设计思路

■晶合实验室 digmouse

海德格翻身记

从D3正式界面公布的那一天起，“为主机打造”的阴云就笼罩在PC玩家心头，2+4式的技能条让人忍不住幻想ABXY的手感。不过当暴雪真正发布主机版时，人们还是会发现暴雪对主机特性的理解程度远超想象。在Loot 2.0到来之前，PC版的玩家恐怕得一直羡慕主机玩家了。

不论你或者公众对于《暗黑破坏神Ⅲ》有怎样的一个态度或者评价，似乎都应该（或者说不得不）承认这个类型正在慢慢从PC游戏领域消失的现实，而PC是Diablo乃至整个砍杀类ARPG起家和赖以生存的土壤。“火炬之光”系列和《流放之路》做了一些有用无用的尝试，但没人能将砍杀类ARPG再次拔高或解救出来。在这个注重视觉奇观和情感宣泄的时代，二者皆无法提供的砍杀RPG，似乎正走在一个死胡同里。即便是暴雪，恐怕也不能做得更好，我们也没有任何理由将一个产业趋势所带来的冰冷现实，寄希望于一个无法超脱世外的局内人来打破。

打好主机这一仗

所以在D3的PC版发售已过一年的现在，它的主机版受到的关注目光是另类的。暴雪自PS4发布会上正式确认主机版的存在以来，对它的宣传造势不可谓不积极。PAX East、E3和Gamescom场场不落，游戏系统的种种细节也在发售前就抖了个清清楚楚。对仍然关注这个游戏的玩家而言，D3早已谈不上是个秘密。包括我在内的所有人关心的只有一点：围绕时刻在线和拍卖行打造的D3究竟要如何在主机这块全新的土壤上生根发芽呢？

首先，我们先来看看要打好主机这一仗，D3手里的牌究竟有些什么。

手感：是的，我们仍然可以说，D3是你目前能玩到的手感和爽快度最高的砍杀RPG，没有之一，连第二都不会有。《流放之路》在这方面的问题被庞大的技能体系所掩盖；最近冒出来的《范海辛》则根本不值得谈“手感”。除了初代《火炬之光》比较到位地还原了D3首次公布时那野蛮人刀刀到肉的砍杀感觉之外，这一点上D3可以说完全没有对手可言。

完成度：平心而论，并不能说2012年5月15日的那个D3的完成度不高，但我们如今玩到的1.0.8版的D3显然是一个更完善更有趣的D3。建立在这个基础上的D3主机版，拥有着它的兄弟在诞生之初无法企及的优势。而暴雪一贯体现在各种细节上对产品的最终打磨，让D3的主机版在这些细节方面的品质有了根本性的保证。

新鲜感：抛开外包的《星际争霸》N64版和《暗黑破坏神》PS版，这是1997年SFC上的《失落的维京人Ⅱ》之后暴雪首个本部开发的主机游戏。已经荣升D3项目总监的主机版首席设计师Josh Mosqueira则有着曾效力于《英雄连》《战锤40K》并担任过《孤岛惊魂3》创意总监这样的履历光环，这不禁让很多人对主机版产生兴趣——无论他们有没有玩过PC版。



■主机版的D3拥有非常强的动作性，用和尚和蛮子时完全可以当成动作游戏来玩

我不是铁匠，我是土豪

我大概会把本文的标题翻译成“The Resurgence

of Haedrig”或者“Haedrig Uprising”，这也是主机版D3最好的副标题。

关于主机版的操控、界面、基本系统，我在今年5月中的专题中已经有过比较详细的介绍，并且它的基本玩法和PC版相比也没有任何哪怕一丁点明显的变化。主机版最大的区别除了界面这些显而易见的元素之外，就是对D3现存的经济和物品体系的彻底颠覆，随之而来的，是玩家整个游戏流程的全面平滑化，更简单的说，就是用户体验有了指数级的提高。

允诺已久的“Loot 2.0”物品系统在主机版中已经有了充分的体现，虽然这个只能算作“Loot 1.5”吧。智能掉落（Smart Drop）系统让玩家在游戏过程中的每一件掉落都会按玩家的职业调整自己的属性。满包废物装备的情况会越来越少，几乎可以确保玩家每隔两三级就能获得至少一件有明显提升的装备。暗金装备的掉落数量高到让人咋舌：30来级在噩梦战斗的角色身上半身暗金丝毫不是梦，当你的脸黑到运气大神都帮不了你的时候，就该铁匠海德格出场了。

在所有版本的D3里，蓝色物品在10来级之后就基本只有分解提供材料的份，而它的数量仍然如此之多，当你把铁匠升级到出现金色装备和武器的时候，你手头已经拥有大把大把的材料可供调遣。截至到这里，PC版和主机版还没啥不同，但后者的优越性体现在，每次点下制作按钮的时候，产出的物品有超过八成的几率会显示出3排大大的绿色箭头。甚至可以说，主机版的铁匠就是让你花钱买一件智能掉落的金色装备，所有人都在谈论新的掉落系统如何如何的时候，海德格的大翻身是所有人都没有想到的。

除了铁匠的大变动之外，商人也成为了一个相对可靠的装备来源，和铁匠再加上新掉落系统组成了一套完整而有效的装备提升体系，物品属性的全面优化则让这个体系彻底满足了D3玩家对这个游戏的终极期望：刷装备，刷好装备。只要不是太低等级的装备，爆击伤害、爆击几率、攻击速度、全元素抗性、体能这些最重要的核心属性的比率显著提高，词缀的等级分布也做了非常大的调整，一些大大改善旅行和战斗体验的词缀的等级做了显著的下调，20来级1.5%以上吸血的武器，十几级12%跑速的鞋子比比皆是，而词缀的上限数值比PC版也要大上许多，60级的暗金武器甚至出现了超过400的基础属性、150%的爆击伤害、10%以上的攻击速度和随便就超过1300的伤害这样的恐怖数字，这些物品的改动无一不是为了在一个没有拍卖行也没有交易（是的，没有交易，装备全靠扔地上）的经济环境下，让玩家有获取装备的途径，进而提供刷装备的理由，而这不正是“暗黑”类游戏的终极目标吗？

至少我现在已经没有碰PC版的欲望了，至少在Loot 2.0来到PC之前是这样。



专业定制

传送点的界面无论从视觉效果还是操作上，都是专门为主机重新打造过的。特别是较大的图示可以让距离电视较远玩家也看得清清楚楚的



PAX上成排的D3主机版试玩，如此高调的暴雪也是比较少见的



暴雪对主机版的比列Boss战进行了改良，使之更具视觉冲击力



主机版的界面进行了非常大的简化，而不仅是按键映射而已



四人同乐的设定使主机版更适合家庭成员一起玩



主机版的键位不能自行设定，好在足够简单，设计也够合理

■上海 小象咪咪

惊喜连连创意路

米歇尔·安塞尔是个始终能给玩家带来惊喜的人。每当人们以为米歇尔和他的游戏会渐渐淡出视野的时候，他总是能拿出令人眼前一亮的作品，使得抱有原本印象的人重新审视他一番。无论是所经历的，还是所呈现的作品，惊喜一直伴随着米歇尔，让人充满期待。

1989年，刚成立不满3年的育碧计划在法国蒙彼利埃成立他们最新的工作室，以期将业务扩展至更大的区域。在蒙彼利埃，年轻的育碧运用了与众不同的方法招揽人才。其时电子游戏产业上路不过10年间，电子计算机学科水平尚处在初级阶段，各路软件开发人员都处于散兵游勇的状况。如何召集起这些“野路子”的天才来到自己的旗下，成为各大游戏公司的一大课题。当时育碧没有在当地四处发布招聘信息，而是举办了一场游戏演示大赛，召集全法的程序员参与游戏设计，将自己最得意的游戏小样或原型寄来，从中选出优秀的作品，给予不错的奖励。若是有机会发现其中具有潜力的开发者，便可将其招致麾下。

首次交会

消息一经发布，参赛作品便似雪片般飞来。在众多的游戏作品中，育碧公司果然找到好几个创意或技术出色的作品。他们尤其惊讶于一款名为《机械勇士》的游戏原型。这款游戏具有了即时战略的许多特性，玩家在其中利用资源生产不同种类的机器人，与同为机器人的敌人对战。尽管这只是一个简陋的原型，但其背后透露出与众不同的想象力，让育碧的招聘人员非常满意。更令他们意想不到的是，这款游戏的制作者，竟然是一个只有17岁、从未上过大学的毛头小伙。而正是个初出茅庐的少年，将来为育碧贡献了他们最引以为傲的标志性角色和游戏。这个少年的名字叫——米歇尔·安塞尔（Michel Ancel）。

育碧蒙彼利埃工作室的负责人立刻打了个电话给米歇尔：“嘿！你想不想过来看看我们的工作室？”在家忙于开发游戏的米歇尔立刻停下手头的工作来到工作室。可当他到达时，立刻收到了第一个“惊喜”——这里根本没有什么游戏工作室，只有一个装修中的毛坯房。接待他的是个名叫尼古拉斯的游戏制作人，然后他跟尼古拉斯聊起了自己的游戏经历——

1972年3月29日，米歇尔出生在摩纳哥。就在六七岁的时候，米歇尔遇到了电子游戏，从此就和电子游戏结下了不解之缘。虽然出生异国，但米歇尔的学生时代都是在法国度过的。正巧的是，他就读的学校里有不少电脑，且有相关的编程培训课程。当他意识到这项技能能够制作游戏时，便立刻沉迷其中。



■ 凭借游戏《金刚》米歇尔获得了VGA最佳电影改编游戏奖，兴奋的他在舞台上抱起了美女主持人玛丽娅·曼努诺斯

米歇尔·安塞尔
Michel Ancel
生日
1972.3.29
出生地
摩纳哥
成就
“雷曼”之父

米歇尔最早接触的电脑是Atari ST这样的远古机型，这些设备只能做最简单的编程。即便如此，米歇尔仍然乐在其中。米歇尔的身边没有太多的零用钱，因此他不能像同龄的游戏编程爱好者那样，拥有一台当时最时髦的Commodore 64，可这并不妨碍他不断学习与提高。真正的问题不是来自钱，而是家庭的支持。米歇尔的父母都是传统的老一辈人，对于像电子计算机这样的新鲜东西，甚至连最基础的概念也没有，更无机会向他们展示这东西将来的巨大潜力。因为电子计算机尚处于科技前沿，因此学习计算机编程的爱好者很难有机会进入高等学府继续深造。因此在米歇尔的父母看来，他们的儿子正在沉迷一项没有前途的兴趣爱好。为了哄自己的父母高兴，年少的米歇尔仍然装模作样地每天上学，但心早就飞到了九霄云

外。终于熬到了16岁，米歇尔觉得自己已经成人，上学的唯一理由也变得无足轻重，他正式提出了退学申请，即便此刻的他还未真正达到法定的成年标准。他的父母对他退学转投编程的决定惊恐异常，不断询问他将向何人学习这些东西。而米歇尔的回答很简单——自学。

退学后的米歇尔真正投入了游戏开发的事业中，也因此与育碧公司结缘。尼古拉斯对这名年轻人颇为满意，而育碧的蒙彼利埃工作室也处在刚刚起步的阶段，于是米歇尔就这样进入了育碧。



吉祥物

能被玩家视作一个游戏公司吉祥物的角色，未必属于卖得最好的游戏，比如雷曼，比如古惑狼，关键在于如何给人留下深刻印象

二进宫

刚刚找到稳定工作的米歇尔，满以为自己会成为一名程序员或者设计师，构架出整个游戏的蓝图，却马上收到了第二个“惊喜”——让他担任蒙彼利埃工作室第一个也是唯一的图形美术。这意味着，学程序出身的米歇尔要去做一个和他兴趣毫不相干的工作，即便这项工作同样和做游戏相关。接到这项职务的米歇尔非常沮丧，并不是说他不喜欢做游戏美术，而是他的志向远不在此。他想为游戏画图，也想为游戏编程、设计。而如今，他只能日复一日地给不同的项目点像素。回顾这段时期的工作，几十年后的米歇尔认为虽然当时他不太高兴，但毕竟让他的脚有机会踏进电子游戏业的大门，否则也不会有之后的成就。

1994年，米歇尔厌倦了自己的工作，他决定离开，去做自己想要做的游戏。他离开育碧，重新回到了在家做游戏的状态。这次，他和一个朋友一道设计自己喜欢的东西。多年游戏公司的经历，极大提高了米歇尔的游戏制作能力。他喜欢“超级马里奥”系列，于是决定制作一款像马里奥一样的2D平台游戏，期望能够登陆超级任天堂的平台。

米歇尔开始设计这个游戏的主角。据说是受了俄罗斯、中国和凯尔特神话的影响，米歇尔用几个最简单的多边形，搭出了一个新奇有趣的角色——他有着大大的鼻子和闪亮的眼睛。然后马上在这个画稿的基础上，做出了人物的2D动画。当这个奇怪的生物在屏幕上动起来时，米歇尔立刻喜爱上了他。

喜爱上这个人物的不仅仅是米歇尔，还有他的老东家育碧。在仔细看过了米歇尔提供的设计方案和游戏原型后，育碧决定资助这个项目，重新将米歇尔招至麾下。这次米歇尔不再是画图的小职员，而是成了负责整个游戏架构的制作人。有了游戏公司做后台，米歇尔终于可以实现自己的抱负。他给这个游戏人物起了一个响亮的名字——雷曼（Rayman），这个名字也成了这款游戏的名字。

原本计划在超任平台推出的《雷曼》，因为种种原因，最终在别的平台发行，其中还包括雅达利美洲虎这样的冷门主机（并且还是该作的主开发平台）。



■ 米歇尔与自己创造的雷曼在一起……是不是有种温馨的感觉？



■ 比起游戏品质，初代更大的意义是创造了雷曼这个经典角色



■《雷曼2》突然从2D变为了3D游戏，让玩家措手不及



■ 2006年米歇尔和宫本茂等人一同获颁法国文化部的骑士勋章



■ 除了雷曼，米歇尔还创造了几个个性迥异的伙伴角色

不过平台的差别，并不能掩盖优秀游戏的光芒。人们发现2D平台游戏还能有另一种呈现方式，令他们大开眼界。《雷曼》也一举奠定了米歇尔在育碧公司内部的地位。玩家们纷纷将雷曼这个没有四肢的奇怪人物看作是育碧公司的吉祥物。

求新求变

《雷曼》的成功不能阻止米歇尔求新求变的步伐，他始终坚持给玩家带来惊喜的理念。当玩家们纷纷期待自己喜爱的游戏续作在保持原有风格的基础上做出改良时，米歇尔却喜欢不断创造出全新的游戏，惊吓爱好者们，一如他当年进入育碧时收到的惊喜一般。如今，当我们历数米歇尔那些为人津津乐道的游戏时，总能有意外发现：

当人们迫切期待《雷曼》的2D续作时，米歇尔突然推出了3D平台动作类型的《雷曼2》。对此，米歇尔认为，3D技术的成熟，使得游戏的形态发生了根本的改变，他非常乐意将游戏世界转变为更为广阔而真实的3D世界。而市场的反响也如预期的一样，《雷曼2》不仅在商业上为育碧获取了不菲的利润，也让雷曼的形象更加深入人心。

而几年后，当玩家对缺乏进取的《雷曼3》感到不满时（事实上米歇尔基本未参与3代的制作），米歇尔的团队突然推出了他们全新的动作冒险游戏《超越善恶》。这款与《雷曼》风格迥异的作品虽然在商业上无甚建树，却获得了不错的评价和玩家积极的反馈。有人质疑米歇尔把主角设为女性，是不是想模仿《古墓丽影》。米歇尔却一口否认，因为这不符合他创新的理念："我们要做一个有关女孩的游戏，但不想做成劳拉那样，因为她已经存在，并且有着鲜明的个性和属于她风格的玩法。我们强迫自己去做一个不同的游戏，于是我们主角的武器就成了摄影机，而她成了记者。"

《超越善恶》只是米歇尔职业生涯的一个注脚。他听到了玩家对"雷曼"的厌倦之声，于是想要创造一个不同于雷曼的角色，加入这个系列中。于是他画了一个超级可爱的动物，然后尽可能地把它搞成坏坏的样子。就这样，疯兔（Raving Rabbids）诞生了。尽管之后米歇尔退出了"疯兔"系列的开发，但他所创造的这个角色却给"雷曼"系列带来了全新的生机，疯兔的风头甚至一时超过了本该是主角的雷曼。

就在人们以为雷曼要退出历史舞台之时，米歇尔再次出手不凡。一款《雷曼——起源》将人们的视线重新拉回到雷曼的身上。而这次竟然是回归到了最初的2D平台游戏模式。游戏媒体和玩家不吝给这款艺术风格独特的游戏极高的评价，而米歇尔也又一次成为媒体争相热捧的红人——让我们期待，在下一个世代，米歇尔还能给我们带来诸多惊喜。P



疯兔

作为一个成功的配角，疯兔的人气不输雷曼，甚至还有自己的系列游戏



■ 法国人的浪漫气息和想象力塑造了这款叫好不叫座的《超越善恶》，图为重新发行的HD版



■ 疯兔的人气已经高到育碧为其打造专属互动电视系列节目了



■《超越善恶》玩法极为新颖，甚至加入了开放世界旅行，当时大多数同行尚不知沙盘为何物



■《雷曼——传奇》延续了《起源》细腻的2D画面风格



■ 自2008年公布以来，《超越善恶2》就停留在概念阶段

■辽宁 陆之遥

雷曼

作为一个经典系列，初代的《雷曼》并没有玩家想象得那么耀眼。与同期的“马里奥”相比，它的关卡设计并不是很能打。但从《雷曼》开始，这个系列陆续为育碧带来了几个人气角色，雷曼本身也成为了育碧的吉祥物，这是它最大的价值所在。

雷曼
Rayman
类型
动作
开发
Ubisoft Montpellier
发行
Ubisoft
发售日
1995.9.1

■ 从《雷曼》初代开始，这就不是一个过关就完事的游戏，高难度以及让玩家们强迫症式地全收集才是游戏的核心所在





■ 在《起源》中充当坐骑的蚊子在初代里和雷曼不打不相识



■ 收集精灵的金质圆盘的情节在《起源》里也曾再度出现

也许你和我一样，正在为《雷曼——传奇》的每关六奖杯而不懈努力着，作为一个历经近20年的游戏系列，“雷曼”系列起初另类，转而平淡，最终依靠“疯狂兔子”等子品牌爆红。在如今这个横版动作游戏随着数字下载平台重新崛起的时刻，“雷曼”系列回归到了2D，又让人感到一丝欣慰和惊喜。

想想看，“雷曼”系列从1995年诞生到今天的种种变化……种种变化……嗯，似乎有点想不起来了？奇怪，依稀记得自己读书的时候就玩过了这个系列，像什么《雷曼》初代、《雷曼2——胜利大逃亡》还有《雷曼竞技场》等等，明明连“那时候是自己买的光盘，同学天天厚着脸皮来家蹭”这种桥段都记得一清二楚，为什么游戏的实际内容，包括游戏画面与玩法一点都想不起来了呢？这其中重要的原因是因为雷曼的形象过于另类，一个只有脑袋和躯干，完全看不到四肢部分的卡通……人类？还是动物？雷曼诞生的本身就法国人浪漫情怀的体现——当时的欧美和日本游戏业绝对不是这个风格。

开始永远是美好的

在记忆中，《雷曼》初代的画面很漂亮，颜色很鲜艳，每次重温，在Loading画面等待时，理性就跑过来跟我说：“一个快20年的游戏能漂亮到哪去？那绝对是自己对记忆的过度美化！”但眼前的现实告诉我，自己当年的想法没有错。《雷曼》的画面即使是现在来看也依然很艳丽生动，雷曼所过之处，连背景里的动植物都活泼可人。我真心觉得他们在出续作的时候应该继续2D风格，不应该180度大转变，去做一个3D的《雷曼2》——当然这都是在今天事后诸葛，在当年来讲，3D才是光明前途呢。

虽然“雷曼”系列的画面这么多年来在2D和3D之间来回变化，但游戏的很多玩法仍然没有变：按住空格可以让雷曼缓慢降落（连雷曼头发当螺旋桨的设定都十几年没变），雷曼可以抓住边缘攀爬，加速键

和方向键的分离，这些都和记忆中一样。也就是说，这些经典动作都是从一代的时候就开始奠定，可见好的设定果然是经得起岁月考验的。

但是，为什么我第一关的Boss都没见到，就已经开始续命续关了呢？哈，我忘记了《雷曼》有个可爱的地方：由于卷轴游戏无限刷怪的设定，稍不留意玩家就会被挤下悬崖，加之《雷曼》的糟糕景深让人在玩的时候无法分清面前的花朵到底能不能踩，以至于我的体验几乎全程都是在不断的摔死中度过的。

《雷曼》里的敌人大多戴着帽子、端着猎枪在原始雨林中冒险，从此绿色一直是系列的基调。我曾以为这是个以保护自然为主题的游戏，因为它本身的剧情元素就很薄弱，雷曼的身世以及后来与他一起冒险的伙伴，都是在后来的一系列作品里陆续完善的。

如果不头晕还是有亮点的

与初代游戏相隔3年，法国人终于带来了《雷曼2——胜利大逃亡》。本作的画风比起上一代来更为艳丽，但因为这一代开始“雷曼”3D化了，所以细节上反倒没有2D时细致。法国人那时对3D视角的镜头把握也有所误差，考虑到游戏对玩家的动作要求很高，自然难度也是有增无减的。

《雷曼2》继承了法国人不同寻常的思维创新。这次的亮点在于光精灵，这个在后续作品中一直作为收集品而存在的光精灵是从《雷曼2》开始出现的。这一代的光精灵种类繁多：黄色收集、红色回复、蓝色补氧、绿色存盘，可以说是多种多样，只是不知道这个设定为何在后面的系列中砍掉了。在《雷曼——传奇》中的“海底两万光精灵”关卡里有对这一代的致敬场景，只要你两款游戏都玩过，肯定会有共鸣。

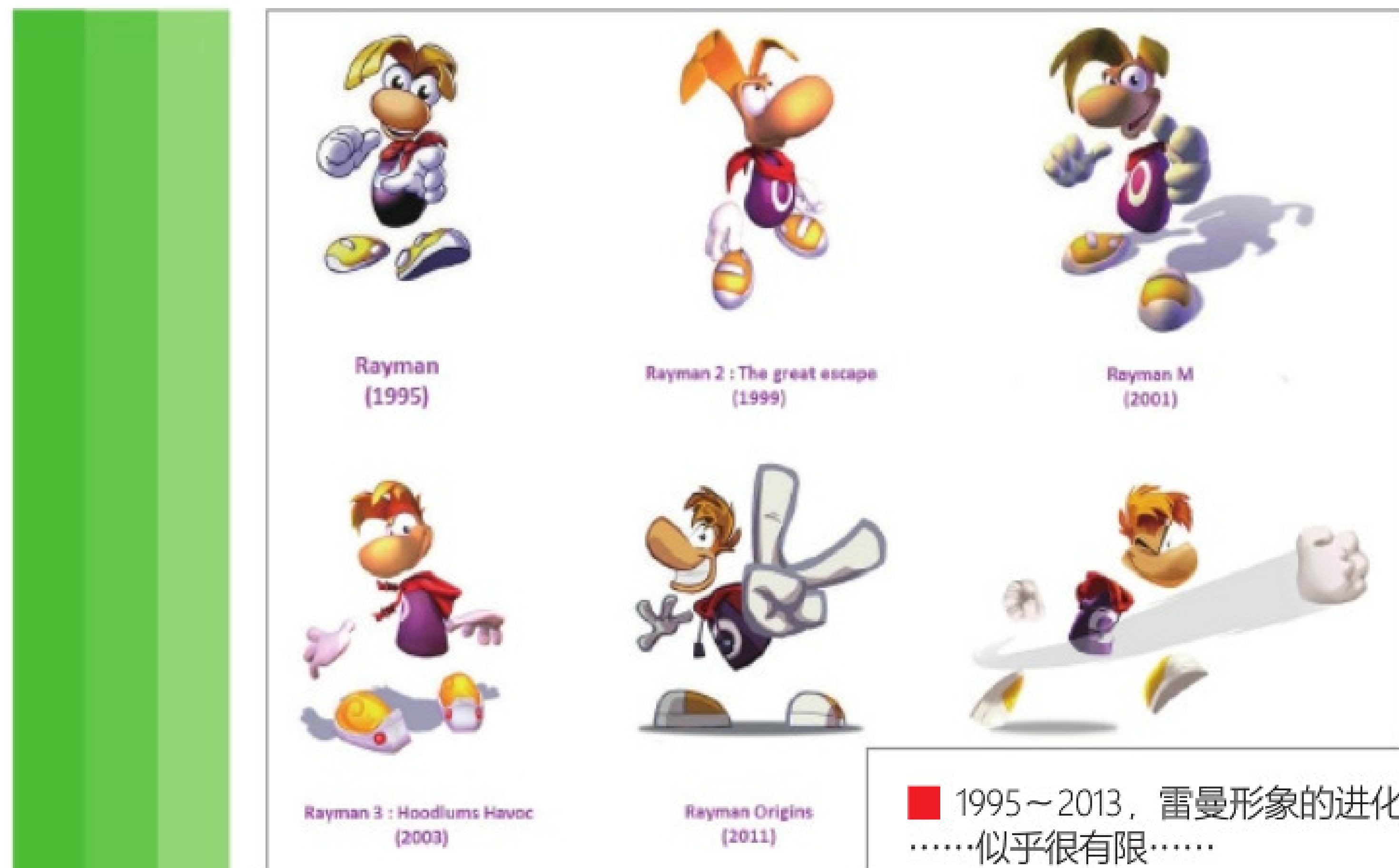
《雷曼2》也顺应当时潮流，除了传统的跳跃关卡外，还加入了很多解谜元素，也算是不错的尝试，但从后来系列中解谜元素的消失可知，制作组并不太想让雷曼走《古墓丽影》之类的路线。之后育碧在2001年推出《雷曼竞技场》时，又在多人游戏上投入了很大的精力。由此可见，“雷曼”的幕后团队一直是求新求变的，每一代的面貌都非常不同，但也因为这种剧烈的变化，导致这个系列不容易形成固定的玩家群。从这个意义上讲，《雷曼竞技场》是系列历史上很重要的一作，从中可以看出制作组对“雷曼”系列的定位首次着眼于家庭娱乐上。等到任天堂推出Wii和DS主机时，这种理想与硬件得到了完美结合，之后的很长一段时间内，“疯狂兔子”这个子品牌为育碧赚来无数的真金白银，同时也边缘化了“雷曼”这个始祖级的游戏人物。

所以你能够理解Michel Ancel和育碧蒙彼利埃一定要复兴“雷曼”的决心，那是他们，乃至整个育碧软件梦开始的地方。P



墨菲

《传奇》里面的主要配角墨菲第一次出场是在《雷曼2》里，它当时在里面充当新手向导



1995～2013，雷曼形象的进化……似乎很有限……



头发变螺旋桨是雷曼的经典动作，一直伴随系列玩家十几年



蚌大伯（Globox）竟然还有儿子？！而且是3个！



《雷曼竞技场》中主打的多人玩法是系列的又一次转型尝试



《雷曼——疯狂兔子》的走红让育碧在任天堂主机上开疆扩土

现在3D打印真是火啊，打印女朋友的愿望就要实现了吧！大家都知道，3D打印机小型化、廉价化是未来几年内的趋势，与之搭配的3D扫描仪也搭上顺风车，受到越来越多关注。不过你可能不知道，3D打印机运作时会释放大量的超细颗粒，被吸入人体就会沉积在肺部或直接进入血液里，有可能损害健康（和吸烟差不多吧）。其实就像工业领域的3D打印机一样，小型机使用的材料无外乎石膏、无机粉料、光敏树脂、塑料等，必须配合过滤、通风系统使用。如果你打算未来在家中玩3D打印，一定要考虑到这些因素喔！

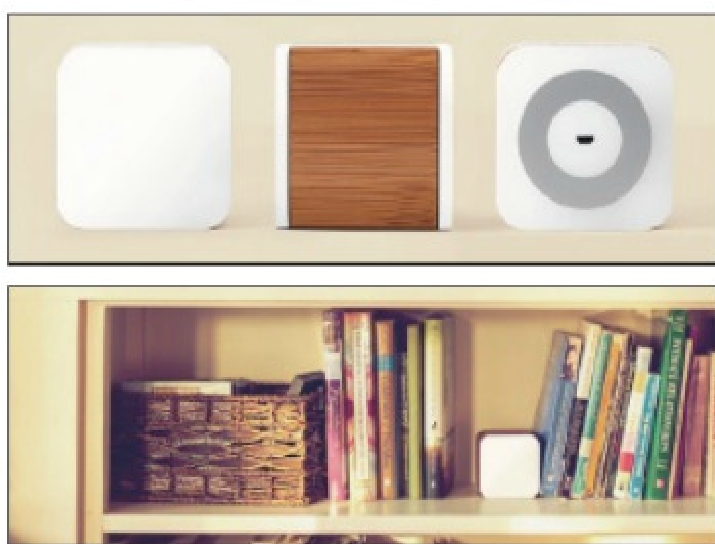
祖国的明天
——为孩子准备的数码玩具

“祖国的明天”这个称呼大家都熟悉吧，人人都拥有过的称号，现在已经戴到新一批小倒霉蛋的头上了。曾几何时，笔者真心以自己是祖国的明天而骄傲，不过后来渐渐明白，祖国的明天由自己这样的人来负责，这实在是太不负责了！所以没有能力惊天动地的人，管好自己的明天就行了，做个遵纪守法的好公民，孝敬老人、照顾好小朋友，社会就越来越好了。最近看了几篇新闻报道，好多都是小孩子受到伤害，笔者心里实在是有些难过，现在社会物质文明已经建设得这么好了，小孩子作为祖国的明天，是不是应该活得更安全幸福呢？另外，有些父母也是的，你们有能力生，就应该有能力养好他！话不多说，我们还是看数码产品吧。

1.Circle保护网络世界

网络世界对小孩子的侵害很严重，随便打开个网站，一会儿弹出个窗口叫你掀被子，一会儿又让你解衣裳，几大门户网站、视频网站对内容的审核也是马马虎虎，小朋友很容易接触到不利于身心健康发展的东西。其实，这类事不能全靠政府，国外很多不和谐的网站不是已经被挡在墙外了吗！剩下的事情，就看家长们的本事了。同样的问题，洋鬼子们也在面对，在创意筹资平台Kickstarter上，Circle项目正受热议，它是一台网络设备，由一个iOS应用控制，其理念是让用户能详细管理、控制家庭上网，比方说上网的人、打开的网站等等。换句话说，就是搭建你自己的“防火长城”，你可以设置访问网站的黑白名单，甚至能暂时关闭某个用户的网络访问权限，而一切操作都在iPhone上就能实现。

↓很有爱的小盒子，非常小巧，配有充电器。在Kickstarter上赞助150美元，预计2014年8月可以第一时间得到产品





↑Circle的应用界面

Circle还有屏蔽广告、智能过滤、指定上网时间、记录和通知等功能，它内置可充电式锂电池，你可以随时拿着它，放在任意的房间里。

2.Creativity Camera孩子的相机



←圆润的外壳不会刮伤皮肤

↓Creativity Camera提供的免费App，玩法多样

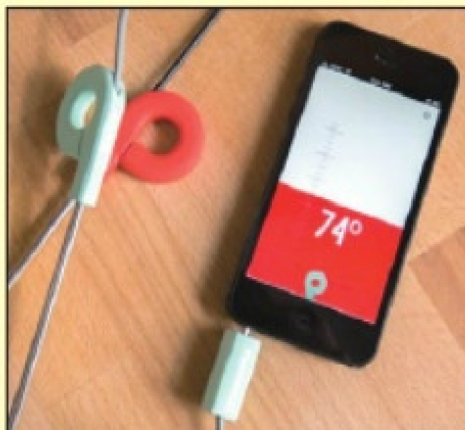


都说小孩子的钱好赚，看来这话一点儿也不假，且不说电视上整天播的“儿童平板”“儿童英语学习机”广告，单是街边甚是赚钱的“少儿英语”“儿童早教”“儿童用品”小店，一年的利润也会让工薪族羡慕得流口水。要让孩子有个美好的童年，父母都觉得花些钱是应该的，不过你有没有想过，花钱太多是不是中了商家的圈套？回忆一下你自己小时候，快乐往往来自一些不起眼的东西，比方说一套积木……到了现在，小孩子都很早接触数码产品，送一部儿童照相机给他，他一定会非常开心的……

Creativity Camera是个大塑料壳，看起来很像照相机，其中间可塞入一部iPhone或iPod Touch提供拍照能力，外壳上有快门按钮，按下它就会触发iPhone拍摄照片。经过这样一组合，手机就不会轻易被摔坏，孩子也能玩得很开心。这款Creativity Camera在国外的售价是20美元，国内如有仿品价格一定便宜，就算中间不放入iPhone，本身也是件不错的玩具。

Range温度探针

教小孩子做饭挺难的，尤其是温度问题，一不小心烫伤是很可怕的，回想上一辈人几岁就得学会生火做饭，现在的我们是不是很惭愧呢？Range这款产品可以让iPhone变烹饪用温度探针，搭配专用App，在iPad上可以直观地查看温度变化，非常适合教学。另外，探测针上的硅胶手柄以耐热材质制成，最高可耐热232℃高温，你不用担心烹饪过程不小心把硅胶手柄烧坏。





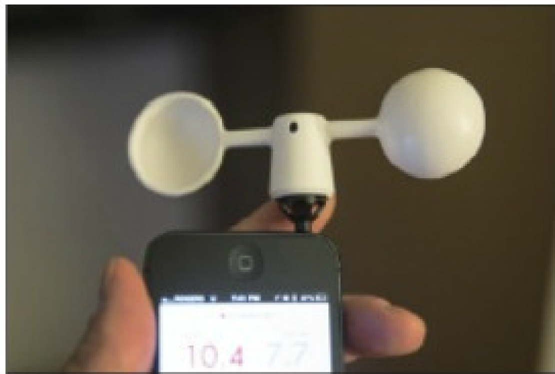
↑教学好帮手！同样是Kickstarter的项目，售价49美元

万能的手机
——趣味智能机配件

国产手机现在已经做得挺好的了，一部分原因是技术越来越成熟，另一部分原因是成品价格越来越低，千元级的手机基本能满足日常应用的需求。之前也有报道，智能手机的月销量已超过了功能机，智能机终于彻底统治了时代。PC的兴盛带动了各类配件行业，鼠标、键盘、摄像头、扫描仪……它们围绕着PC建立了庞大的帝国，智能机也理应有这样的待遇。不过与想象的不同，智能机配件中除了保护壳，其他都没能形成规模，一些好的产品也是看得多买得少，这其中的原因或许是消费者都不太喜欢给便捷的设备添累赘，又或许是价格因素。另外，缺乏统一标准，iOS与Android之间阻隔带来的开发成本上升，都是限制智能手机配件发展的原因。你买过哪些配件，是不是已经放在角落吃灰了？接下来笔者再给大家介绍几个，它们谈不上好用，但还算比较新奇有趣，你一看便知。



← Vaavud风力测速计可搭配Android机使用





↓Vaavud卖相不错，像米老鼠的耳朵。测量数据准确，和旁边的专业设备读数一致

1.Vaavud风力测速计

你也许很喜欢你的iPhone，但我打赌你还没傻到要带着它出去吹吹风。老实讲，这款与iPhone搭配的风力测速计Vaavud，面向的受众群体实在小众，或许只有某些部门可以借此名义采购一大堆iPhone用于测量风速吧……

Vaavud由丹麦技术大学研发，内含有两个小磁体，使用时只需将其插入手机插孔，手机内的磁场探测器便可检测到它。随着风力旋转的小磁体们会探测风速，手机中的Vaavud App便会将风速转化为可阅读数据。除了iPhone，Vaavud还可兼容部分Android设备，这款产品售价约为30美元。





↑这个小方块就是它的本体，穿戴使用都很方便

2.ParaShoot 720p摄像机

传闻索尼计划推出两款用于智能手机的外置摄像头，型号是QX10和QX100，它们可以挂在手机上使用，也可以拆下来遥控拍摄，据称画质能达到便携卡片机RX100的水平。没有看到实物前，笔者不认为这些是真的，一是成本定然不低，想必直追RX100，二是反正都会牺牲便携性，那么消费者为何不单独购买相机呢？

因此不用等索尼了，要是图新鲜，ParaShoot就够玩了，它已经有了二代产品。ParaShoot是一个可以搭配智能手机使用的可穿戴式高清摄像机，设备应用程序支持iOS、Android以及Windows Phone系统的手机，并可以将智能设备作为相机的取景器和控制器。ParaShoot的电池即是它的挂链，如不算挂链本身仅重15g，适合长时间佩戴。ParaShoot带有防抖功能，配有MicroSD存储卡扩展槽，售价约为300美元。

3.Saidoka底座

Saidoka是一个设计精妙的iPhone充电底座，它可以让你的iPhone以各种角度平躺充电，让用户在使用电脑时也能以舒服的角度使用手机。Saidoka底部有摩擦力很高的橡胶材质，放在桌面上不会轻易移动。价格方面，30美元就能买到30-pin版本，Lightning接口的要50美元（很贵呦！）。



↑Saidoka样子漂亮，与iPhone完美搭配

摆脱智能机，Omate智能手表

Omate是一个“真正的”智能手表，它可以脱离智能手机使用，具有接打电话、拍照等功能。硬件配置上，Omate内置MTK廉价的MT6572处理器，Cortex A7 1GHz双核处理器和512MB内存的组合和智能手机比起来实在可怜。不过不要紧，它只是一块手表而已。Omate内置了加速度计、磁强计以及FM收音机，并且配有能够为导航服务的A-GPS，支持WiFi网络。这款智能手表达到了IP67的三防级别，它还有4GB的内置存储并支持最高32GB的MicroSD存储卡扩展，AMOLED显示屏是1.5英寸的，分辨率为240×240。



← 三防能力出色！

4.Duo Gamer游戏手柄



↑手柄实拍，样子一般般

Duo Gamer是用于iPad的Gameloft游戏专用手柄，可以让你在iPad上获得完整的手柄游戏体验，兼容的游戏有《N.O.V.A. 3》《现代战争3》等游戏，具体兼容列表可以参考http://duo-games.com/products/duo-gamer。这款产品在国内销售已经有一段时间，淘宝上要价接近人民币300元，笔者的一位朋友购买之后吐槽说支持的游戏太少，而且价格太贵。

写在前面

本期的第一话题是魔兽卡牌停止推出新版本，业界普遍认为魔兽卡牌在给《炉石传说》让路，这么说当然也没错，但究其实质，是暴雪对于两个项目盈利及综合前景的判断。一般认为，集换式卡牌游戏虽然有些小众，但利润可观，但暴雪的判断是——我更看好电子化的《炉石传说》。

目前也很难说暴雪的判断是对是错，不过伴随我们六七年的魔兽卡牌就这样慢慢消失，心中还是有许多不舍，偶尔把牌找出来，和同好打几盘，也是不错的选择。

本期的国外精品桌游介绍3款游戏——《矩阵密室25》（Room25）、《小王子——我的小星球》（The Little Prince: Make Me a Planet）、《抵抗组织——阿瓦隆》（The Resistance: Avalon），这3款游戏都是近期推出的新品，各具特色且都具有较高的可玩性。

先说说《矩阵密室25》，这种密室脱逃游戏（电视节目），在国外似乎很流行，本游戏虽说是“纸上谈兵”，但模拟得比较到位。游戏可玩性比较高，可供1~6人同时游戏，也意味着游戏模式多样，即可自娱自乐，也可合作闯关，同时还有组队对抗和暗中拆台的玩法。游戏中25个房间的摆放，有相当大的随机性，也极大地增加了游戏的耐玩度。游戏的欢乐度不错，适合聚会时使用。

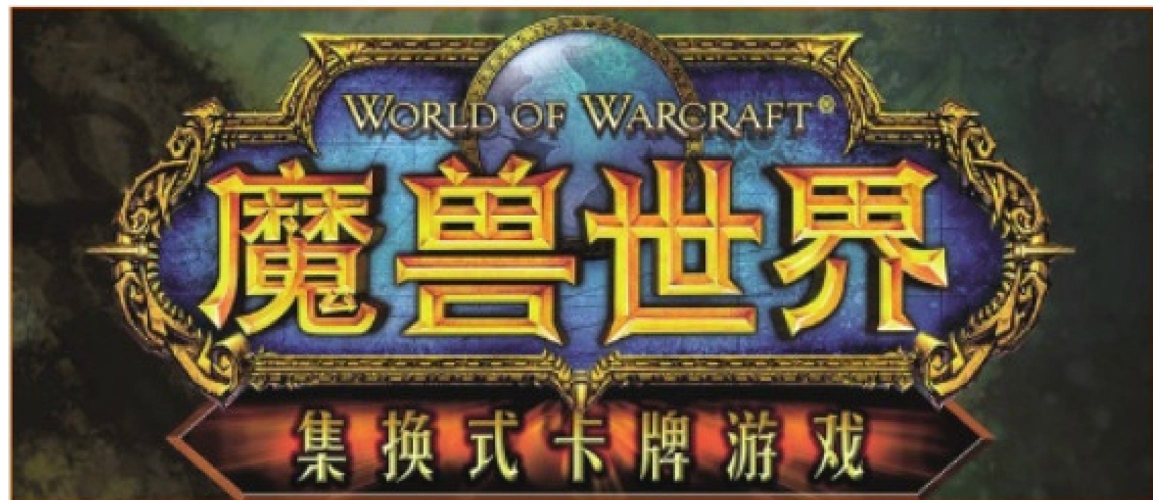
《小王子》（The Little Prince）是法国作家安东尼·德·圣-埃克苏佩里于1943年写成的著名儿童文学短篇小说。本书的主人公是来自外星球的小王子，书中以一位飞行员作为故事叙述者，讲述了小王子从自己星球出发前往地球的过程中，所经历的各种历险，该书至今全球发行量已达5亿册。作者本人就是一名飞行员，参加了由戴高乐将军领导的“自由法国”抵抗运动，在一次执行飞行侦察任务时失踪。

《小王子》这本书非常值得一读，而这款由知名桌游设计师设计的同名桌游，不仅在美工和内容上忠实原著，在机制上和玩家体验上，也与原著给人们的启示和感受近似，非常值得一玩。《小王子》这本书的中译本不少，推荐小朋友们一边看书一边玩游戏，一定会有不小收获。

个人认为，《抵抗组织——阿瓦隆》这款游戏最大的亮点是5~10人同时游戏，这种典型聚会向的游戏数量稀缺，目前极受欢迎。同时，这款续作一改《抵抗组织》的科幻背景，采用了亚瑟王的传说背景，也使得它更具吸引力。排除掉这些，游戏本身的机制和构架也相当不错，值得尝试。

本期的DNF卡牌文章，着重介绍了目前为止所有版本中的装备牌，不看不知道，看过以后发现收获真不少，如果你想提高打牌水平，就去看吧。

魔兽卡牌？炉石传说？



魔兽世界集换式卡牌Logo

2013年8月17日，令人期待的《炉石传说——魔兽英雄传》（HearthStone: Heroes of Warcraft）Beta封测在美服开启。

2013年8月23日，暴雪官方宣布，在21版“时光旅行者——烈焰之治”（Timewalkers: Reign of Fire）之后，魔兽世界集换式卡牌（WoWTCG）将不再推出新版本。

很难不把这两条消息联系起来看，业界普遍认为魔兽卡牌在给《炉石传说》让路。这其实只是经营策略上的转变，TCG（特指实体卡牌）从来都是小众游戏，魔兽卡牌在推出7年后，虽然有了自己稳固的玩家群，但已经难有突破式的发展。《炉石传说》却是新鲜事物，借助电子媒介，会有更美好更宽广的发展路线。桌游电子化，果真是不可逆转？

暴雪在宣布魔兽卡牌停止推出新版本的官方通告上写到——We wanted to take a moment to thank all of you World of Warcraft Trading Card Game players out there for your support of the game for close to seven years.

是的，7年了！《魔兽世界》上线不久，魔兽卡牌也出现在玩家面前，借力于《魔兽世界》庞大的玩家群，如暴雪自己说的，成为历史上最成功TCG之一。天下没有不散的宴席，这个伴随着玩家7年的游戏，也慢慢显现出疲态，虽说游戏品质相当不错，但推出之初能迅速崛起，从《魔兽世界》借力很多，而如今“魔兽”的运营状况，多少也会对“魔兽卡牌”有所影响，至少是起不到拉新人入坑的作用了。

也许“魔兽卡牌”会慢慢地淡出玩家的视野，但那曾经的美好回忆，比如说因战胜对手而特别的兴奋，比如说开包出了刮刮卡的惊喜，会一直留存在玩家的心中。



《炉石传说》开始Beta测试

矩阵密室25

●游戏名称：Room 25 ●中文名称：矩阵密室25 ●游戏人数：1～6人
●设计者：Francois Rouz é ●出版公司：Pegasus Spiele ●出版时间：2013年

有一档真人秀的节目名字叫《Room 25》，被选的参与者将从25个不同的房间中找到出口，逃离这个房间矩阵。你现在就是参与者之一，你要和其他玩家（队友）共同努力，在限定的回合内逃出矩阵，但你也可能会扮演一名“守护者”，目的是阻止其他参与者逃出矩阵。

游戏设计得很简洁，主要是为了还原真实的逃脱游戏。游戏配件包括：6个人物模型、32个房间片（每次游戏只用25个）、6份角色卡、6套行动片。

游戏开始前，先要摆一个5×5的矩阵密室，最中间固定放入口，然后在入口周围随机扣12个房间片，形成一个大十字将入口包围，之后将剩余的11片和出口片洗混，填充其他的位置，也就是4个角各3片。



《矩阵密室25》封面图

游戏中给了32个房间片，玩家可以选择使用哪些房间片，而房间片根据功能也分成3等：安全、障碍、危险，玩家可以根据难度来选择使用不同等级房间片的数量。矩阵摆好后，根据玩家人数、游戏模式，来确定具体的回合数量。游戏提供了多种玩法，如合作模式：所有玩家齐心合力，逃出矩阵；组队模式，2人一组，努力让自己逃脱，并阻止其他组逃脱；守护者模式：玩家在游戏开始前抽身份片，其中会有守护者，守护者的目的就是阻止玩家逃脱。

游戏采取轮流回合制，首先所有玩家先秘密选定这个回合要执行的行动，可以是一个，也可以是两个，然后从先手玩家开始，依次翻开执行第一个行动，再执行第二个行动，只选择一个行动的玩家，可以选择根据其他玩家在第一个行动或第二个行动中执行他的行动。当所有行动执行后，先手传递，再依此进行第二个回合，直到游戏规定的回合数目用完才结束。

玩家在回合中有4种行动可以选择，但不能重复。查看：秘密查看自己所在房间片周围一个房间片，玩家可以提示其他玩家所看房间的等级，但不能直接说名字，说谎话是允许的；移动：玩家移动到邻近的一个房间，并立即触发该房间的功能或效果；控制：以玩家所在房间为中心，他可以横向或纵向将房间平移一格，被移出的房间将放回另一端，但是要注意，任何移动都不能让中间的入口房间片改变位置；推开：将同房间的一名其他玩家推到临近的一个房间，并触发该房间的功能或效果。

游戏根据模式不同，会有不同的获胜方式。合作模式是超过半数以上的玩家在最后一个回合时，将出口推出矩阵；守护者模式则是游戏中害死几名玩家，或者玩家成功逃出；小队模式则是看哪个队先逃出等等。根据不同的人数，以及玩家们想追求的游戏效果，都会有对应的模式可以使用。

游戏中很重要的一部分是各个房间的功能，而根据等级不同，功能的效果也不同，安全等级房间比如移动房、控制房、监视间等等，它们的功能都有助于玩家逃脱（或者没有功能），障碍等级的房间如冰冻室、漩涡室、牢房等等会让玩家困在这里或者行动数减少，而危险等级的房间如致命房间、幻象房间、酸气室等等会要求玩家尽快离开这里，否则可能会直接Game Over，比如守护者就是要将玩家推入危险等级的房间，从而获得胜利。游戏提供适于新手的房间搭配比例，当然，对于进阶玩家来说，使用什么房间是可以大家一起协商的。

总体来说，游戏机制很简单，玩家只需要轮流执行行动，可选的行动很少，所以策略成分也很容易计算，比如先后手、行动的预估等等，可思考的范围不大，也很好推测其他玩家的行动。游戏主要的体验就是玩家间的合作、配合，以及守护者模式下的陷害、捣乱等等，属于轻松的聚会游戏。而每次随机的房间摆放，也使游戏的耐玩度有所增强。而像根据房间等级来提醒、房间的推动、出口位置的码放等小设计，也使游戏有了更多人为的变化和乐趣，让游戏有了更强的生命力。



《矩阵密室25》配件图

小王子——我的小星球

●游戏名称：The Little Prince: Make Me a Planet ●中文名称：小王子——我的小星球 ●游戏人数：2～5人
●设计者：Antoine Bauza、Bruno Cathala ●出版公司：Asmodee ●出版时间：2013年



《小王子——我的小星球》封面图

今年是纪念《小王子》首次出版70周年，为了表示对这本畅销读物的纪念，法国出版商Ludonaute邀请了两位著名的设计师（《基克拉迪斯群岛》和《七大奇迹》的设计者）来设计了这款同名桌游，以唤起人们对《小王子》的记忆以及怀念。

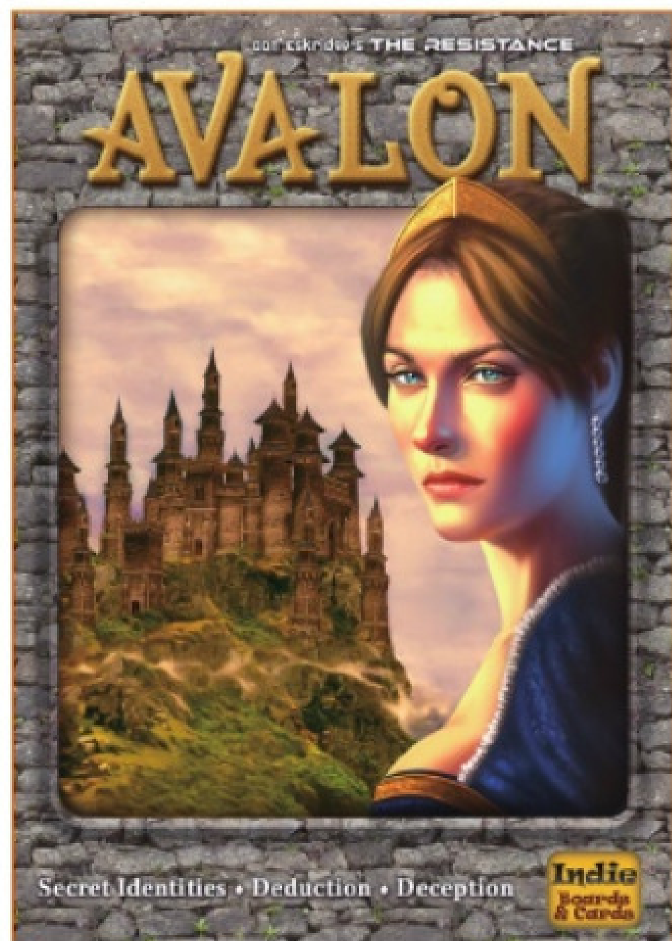
游戏从非常忠实原著内容的角度出发，设计了一款非常简单但又有趣的桌游，游戏盒子内只有80个正方板块和5个记分棋子。玩家们就是要用这80个正方板块来拼自己的星球。在游戏开始前，先按板块背面不同进行分类，共分成4类：人物、星球中央、上半球和下半球，每种20块，根据玩家人数不同，会移除一定数量的板块（保证每个玩家16块，每种4块）。将使用的板块面朝下摆放，根据类型分成4叠。游戏从先手玩家开始，从4类板块中选一叠，拿取跟玩家人数一样的板块，然后翻开，由他先挑选一块，放在自己面前拼自己的星球，然后由他指定接下来谁选，直到只剩最后一个玩家拿去最后一个板块。接下来选择拿哪一叠板块的人是上一轮最后拿板块的玩家。玩家们要根据板块的类别进行拼接摆放，星球中央块放在中间，共4块，上半球和下半球各4块，摆在中央块的四周，角色块摆在4个角上，最后组成一个4×4的星球图。然后玩家开始根据拿到的角色块算分，每张角色块都是小说中的一个人物，而人物会对应星球块上的不同动物或植物来得分，比如虚荣的人：每个蛇图标4分；地理学家：每个没有火山的星球块得1分；天文学家：每个太阳得2分；还有猎人、醉汉、园丁甚至小王子本人等等，都是原著中的人物。最后分数最多的玩家获胜。

这是一款与文学名著结合非常好的桌游，游戏并不是简单的反应类或出牌游戏，而是包含了可变行动顺序和记分的初级策略游戏，由玩家决定的行动顺序虽然使游戏变得不可控，但对最后一个行动玩家的补偿也让玩家可以有适当的规划和选择。从游戏的内容、美工以及设计师的设计、真正的游戏体验等多方面考虑，这款游戏的制作是非常用心和成功的。P


《小王子——我的小星球》配件图

抵抗组织——阿瓦隆

●游戏名称：The Resistance: Avalon ●中文名称：抵抗组织——阿瓦隆 ●游戏人数：5～10人
●设计者：Don Eskridge ●出版公司：Wargames Club Publishing ●出版时间：2013年



《抵抗组织——阿瓦隆》封面图

《抵抗组织》是深受玩家喜爱的一款多人聚会游戏，属于“杀人”类型的猜身份题材，玩家在游戏中会扮演好人或坏人，执行任务或破坏任务，以5局3胜的方式来获得胜利。今年，《抵抗组织》发行了这个全新的版本，游戏一改科幻背景，变成了西方中世纪的传说背景（亚瑟王的故事），玩家在游戏中的身份变成了亚瑟的忠臣或者莫德雷德的爪牙，为完成或破坏任务而明争暗斗。

《抵抗组织——阿瓦隆》的基本玩法与原版相同，但新增加了几个角色，并去掉了原版的功能卡，增加了逻辑推理的成分，去除了运气和随机要素。

新增的梅林是一个好人角色，他在游戏开始时会知道哪些人是坏人，并在游戏中暗中帮助其他好人完成任务，但如果最后好人获胜，坏人有一次机会来猜哪位好人是梅林，如果猜对，则依然算坏人赢，因此扮演梅林的玩家不能在游戏中过于明显地帮助好人，其他玩家也要通过一些手段，来保护梅林不被发现，虽然他们也不知道谁是梅林。除了梅林以外，还有派西维尔（知道谁是梅林）、奥伯伦（单独的坏人，游戏开始时不与其他坏人互认）、莫德雷德（有梅林时，梅林不知道他是坏人）、莫甘娜（在派西维尔确认梅林时，一同出现，迷惑派西维尔，实为坏人）等等。这些崭新的角色设计，并未打破原版机制，但使游戏变得更加有趣了。P

三国杀对战卡

●游戏名称：三国杀对战卡 ●中文名称：三国杀对战卡 ●游戏人数：2人
●设计者：北京游卡桌游 ●出版商：鹊拾梅文化公司 ●出版时间：2013年（第一弹、第二弹）



《三国杀对战卡》Logo



集换式卡牌游戏，牌面精美具备收藏价值，非常重要

《三国杀对战卡》集换式卡牌游戏（简称“对战卡”）根据三国题材改编，从《三国杀》游戏中借用了相当的元素，是与《三国杀》一脉相承的二人对战游戏。游戏中，玩家需要操控一支由三国英雄组成的大军与对手进行对战，消灭对手的所有武将来获得游戏的胜利。

目前《三国杀对战卡》已放出了两弹，分别是第一弹《枭雄出世》与第二弹《乱世群星》。《枭雄出世》于今年5月正式上市，让玩家第一次接触了《三国杀对战卡》这款双人对战的TCG游戏，玩家们会发现，本游戏吸收了很多《三国杀》的元素，比如有着同样的魏、蜀、吴、群4个势力，还有着同样的武将，但另一方面，这些武将被重新设定了各具特色的武将技能，还有功能完全不同的各种锦囊和装备。从《乱世群星》开始，《三国杀对战卡》让喜爱《三国杀》的玩家体验到了一款完全不同的游戏。

除了简单易懂的玩法之外，游戏以其可爱的画风、优良的卡牌质量，受到玩家的好评，就算不去对战，卡牌也值得收集，这也正是集换式卡牌的又一魅力所在。

在第一弹《枭雄出世》之后，第二弹的《乱世群星》也在7月的ChinaJoy上与广大玩家见面了，在第二弹中，到底会有什么让人耳目一新的新设计或新元素呢？在第二弹《乱世群星》中，又有新武将和新元素会被引入，和第一弹相比，第二弹有4个显著的不同。

特技远弓！吴势力崛起

要说第二弹中有什么最让人值得瞩目的新元素，那毫无疑问就应该算是特技“远弓”了！

说到特技，大家会想到在第一弹中出现过的“突袭”，但是在第一弹的所有武将中，没有一名是直接带有特技“突袭”的（除非通过曹洪的特技或者大宛马间接获得）。现在，在第二弹中，玩家将会发现，有武将直接带有这种特技属性了。

作为吴势力特有的特技，“远弓”的出现极大地改变了吴势力中不少武将兵力值低下的窘况。除了变相提高了武将兵力值以外，还特别克制兵力值较低的武将！当然，“远弓”虽然打击面非常大，但遇上不会受到特殊伤害的武将时，就变得非常无力了。所以，如何用好“远弓”是喜欢吴势力的玩家必须钻研的一门课呢！

西凉军！群雄新势力

第二弹中，魔王董卓携其孙女魔姬董白及飞熊军统领李傕、郭汜，进入到《三国杀对战卡》当中。

新加入的西凉军武将有一个共同点：就是能通过满足特殊的要求或条件，让自身的兵力值增加。当然，这些条件都很苛刻，也会对自己有所损害。简而言之，西凉军势力的武将技能就像一把双刃剑，在杀死敌人的同时，也会伤及自己！

西凉军的加入，让原本已经多元化的群势力卡组再增添新战术。组建西凉军卡组可谓是风险与机遇并存的战术。如何让收益最大化，这就是需要玩家们仔细钻研的课题了！

雷击！妖术师大活跃

在第一弹《枭雄出世》当中，虽然有妖属性的存在，但是并没有妖属性有关的卡牌，这让大教主张角非常尴尬。不过在第二弹《乱世群星》中，这些妖术师就会大活跃了！除了增加了拥有超强压制能力的地公将军张宝与能操纵气候能力的黄巾雷使之外，还有妖属性限定的锦囊落雷强势参战！

地公将军张宝也是一名拥有妖属性的武将，而且技能泛用性很广，能很好地限制其他势力武将的发挥。黄巾雷使的作用当然是围绕着“落雷”而设计的，除了落雷以外，一些锦囊也会因为黄巾雷使的技能使用率大大地提高。总体来说，第二弹大大增强了妖属性武将的存在价值，看来以后雷属性伤害将成为群势力牌组的主要特点之一了。

从总体上来看，游戏中的四大势力：魏、蜀、吴和群，都在第二弹中得到了不同程度的增强。魏势力继续维持它的强势；蜀势力得到了比较明显的加强，新增卡牌与第一弹当中的卡牌能形成比较好的联动；而吴势力则算是大翻身了，先是拥有特技远弓，还有一张吴势力专属的锦囊；而群雄呢，则会以董卓的西凉军和黄巾军的联动成为主流。P







武装到牙齿 DNF卡牌装备漫谈

在DNF卡牌中，大家往往对攻击牌兴趣更大。因为首先攻击牌数量众多，其次攻击是最主要的获胜手段。与之相比，与勇士牌和攻击牌并列为三大卡牌类型的装备牌就显得存在感不那么强烈了。今天，我们就带大家简单梳理一下目前为止所有版本的装备牌，看你是否之前错过了一些什么！

装备牌分为武器、护甲和饰品三类。武器牌根据主职业标志区分可以使用的勇士；护甲牌根据护甲类别区分可以使用的勇士；饰品牌所有勇士都可以使用。当你的经验区内积攒的牌数量达到装备牌的经验值数量时，你便可以装配。通常，一个勇士同时只可以佩戴一把武器；而护甲及饰品只要在不同的部位，即可同时佩戴多件。

装备的使用必须在游戏流程中的装备阶段。

装备阶段分为以下两个步骤，按顺序执行：

经验步骤：所有本回合打出的攻击牌依序置入各自经验区。

装配步骤：玩家在满足经验值数量后，可以从手牌中打出装备牌为自己的勇士装配装备。由本回合获得连击权或优先权的玩家先依次打出所有想要装配的装备牌，然后另一位玩家再进行。若打出的装备牌与当前已装配的装备有相同部位冲突，则你需要任选存在冲突的装备置入自己的弃牌区直至没有冲突。

好了，枯燥的概念讲完了，下面就让我们对着卡牌来逐一探索一下吧，看看哪些装备是勇士们的得力帮手。

武器篇

唤灵法杖：魔法师输出的重要武器，对于卡牌中的限制条件：手牌数大于或等于5张，基本可以无视，因为魔法师是整个游戏中抽牌能力最强的职业，没有之一。而其能力则相当强大：所有攻击牌获得攻击力+2，暴力法师啊！效果几乎与逆天的天帷巨兽之眼相同（饰品篇会提到这个Bug一样的卡牌）。

猛虎臂铠：格斗家暴发的重要武器，众所周知，格斗家的特点是连击伤害越打越高，而这张装备应用灵活，在连击时随时可以“掰”了给下一张连击牌攻击力+3，如果下张牌有个投毒或重击效果的话，那就是成吨的伤害啊！

镇魂钩镰：二版复仇者的必备武器，复仇者的特点是觉醒后异常强大，这就要求累积经验的速度必须要快，镇魂钩镰完美实现了这个愿望，每回合稳定经验值+1，还有比这更妙的事吗？

双翼之弩：二版弹药专家的不二选择，弹药专家的特点就是装备流（俗称码套），如何更快更多地码装备是关键，双翼之弩的效果是光环式的，只要它在场，其它所有装备的所需经验值均-1，一劳永逸！



1-6.武器牌的职业特点明显，不同职业套牌要加入不同的武器牌



7-8.护甲牌数量少但作用不小

统治者的权杖：暗夜使者的两个子职业，不论是刺客还是死灵术士，均是以弃牌的打法为主，俗称打弃牌堆。统治者的权杖可以使你在弃牌时灵活选择多弃一张到弃牌堆，打弃牌堆的牌组当然是弃牌堆卡牌越多越好了！

细雪之舞：鬼泣的称手兵器，由于“揭示”需要些人品，所以变为“双揭示”后，触发能力的机率大大加强了！

护甲篇

天帷巨兽：赤龙皮甲护肩：魔法师的标配，手牌无上限，正好解决魔法师手牌过多的困扰，要知道在TCG中，手牌就是生命线，有手牌就有无限可能！

玄武鸣天长袍：能力超级有意思，基本可以看做是神枪手系列的装备。在回合结束时，可以不抓牌，增加了灵活性，配合神枪手的特性——展牌库，十分科技的装备！

流光长裤：“霸体”可以说是DNF卡牌的精髓所在，这件装备可以给予攻击牌“霸体”的能力，虽然限制较多，但也是十分强悍的存在了！

饰品篇

天帷巨兽之眼：所有攻击牌获得攻击力+2，谁用谁知道，简直太好用了，而且饰品是任何职业都可以使用的，更加大了这张牌的泛用性，几乎每个职业都应该放的一张牌！

贤者之戒：可以说是二版的一个隐藏Boss，虽然表面上看起来并不起眼，但还是那句话，谁用谁知道，绝对好用，当对手终于赢得比拼准备开始连击时，你一发贤者之戒让对手如鲠在喉，关键时刻可以保命的装备啊！

远古精灵之戒：这张牌本身可能不算特别厉害，并没有什么杀伤力，但这张牌的使用是极其微妙的，其与干扰发射器是一对好基友，如果两件装备同时在场的话，那么输掉比拼简直就是一件不可能发生的事情了！

干扰发射器：与远古精灵之戒的组合是无敌的，远古精灵之戒可以让你比拼牌的速度与对手拉平，而干扰发射器的作用就是让你在平局的情况下获胜，所以说两件装备的组合技也是一个Bug般的存在。

野性手链：稳赚不赔的一张卡，双方比拼牌伤害属性相同，你的比拼牌获得+1/+1；双方比拼牌伤害属性不同，对方的比拼牌获得-1/-1。亏本买卖我们从来不做！

艾力斯的星芒项坠：我想重点提一下这张卡牌，这绝对是一张被低估的卡牌（稀有度最低）。在TCG中，手牌就是生命线，而这张牌如果使用得当，可以让你通过抽滤得到自己想要的关键张，并把有用的装备全部码齐，接着就是开暴发集火对面的节奏了！

窒息的悲鸣项链：一版中稀有度最高的装备，能力也极其厉害，所有攻击牌速度+2，也就是说在比拼中你有着天然的优势！唯一缺点就是需要经验值太高，成型较晚。

天空之炎项坠：重击是DNF卡牌二版的特色之一，双倍伤害有时是可以秒人的哦！

贝尔玛尔之星：蓄气攒大招的节奏，一次性20点的伤害可谓相当高的伤害值，而且这个还是不能被防止的伤害，稳稳的一击致命！

DNF卡牌一版至三版共发售了77件装备牌，我今天列举的这些只是其中的一部分，为的是抛砖引玉，使大家能更深入地挖掘出DNF卡牌的乐趣所在！P



9-14.饰品牌各职业通用，普适性更强

黄铜人

■天津 半神巫妖

第一纪元700年，变精灵与矮人的第一议会战争的最后一役——红山之战打响了。

大地在颤抖，矮人的地下城回荡着声声巨响，变精灵大军整齐的步伐似乎将千百年屹立不倒的矮人黄铜柱都撼动了。矮人高级祭司、工程师卡格瑞纳克急匆匆地向地下城深处的隧道跑去，战争即将失败，矮人王杜马克给了他这个高级祭司最后一项任务——一项可以扭转战争局势的任务。

突然，一个身影挡在了他的面前，卡格瑞纳克抬头一看，是音调魔法学院年轻的大法师莫克兰。

“莫克兰大师，您有什么事么？我有紧急任务要去红山地底隧道！”卡格瑞纳克不耐烦地想要摆脱年轻的大法师。

莫克兰仍挡在卡格瑞纳克面前：“我知道您要做什么，杜马克王失去理智了，您不能滥用洛克汗之心的神力。”

“我们就要失败了！尼瑞瓦因就在城门口等着杀进来！”卡格瑞纳克大吼，“我的工具能够将洛克汗之心的神力转移到我们的族人身上！矮人一族将会获得神性！”

莫克兰突然抓住卡格瑞纳克的双肩摇晃着他：“您清醒一下吧！您的魔法，或者说我们凡人的魔法根本不可能让我们安全得到洛克汗的神性！您会毁掉锻莫一族！”

“我没时间和你废话了！敌人就要攻进来了！”卡格瑞纳克一把推开莫克兰，“我会给我族带来荣耀！你等着看吧！”说着，已经红了眼的高级祭司向着通往红山地底的隧道狂奔而去。

巨大的声响在地下城回荡着，洞穴顶部的碎石纷纷落下，远处传来了喊杀声，变精灵杀进来了！

莫克兰迅速施展了传送魔法回到了自己的法师塔，在他的面前伫立着的是一个一人多高的黄铜机器人——小型蒸汽百夫长。金属构成了躯干和头颅，蒸汽是动力源，而它的意识则由心脏部位的灵魂石提供。

一般的蒸汽百夫长只装备普通的白色灵魂石，这样一来它就有了简单的意识，可以用来守卫特定的区域。而这个蒸汽百夫长的胸口，却放着一块黑色的灵魂石，一个可以用来储存人类灵魂的灵魂石。

窗外突然传来“砰”的一声，是变精灵的火球砸到了塔的墙壁上，整个法师塔仿佛就要坍塌了！莫克兰仰天长叹并终于下定了决心开始施展那道准备已久的法术。

一道紫色的魔法光芒闪过，大法师莫克兰的尸体栽倒在地，一旁的黄铜人却动了起来……

几乎就在同时，几千米外的红山地底，卡格瑞纳克启动了他的工具，准备将洛克汗之心的神力转移到矮人一族身上。但一道红光闪过，瓦登费尔火山发出一阵巨响，冲天的魔法波浪将山脚下成千上万的矮人与变精灵掀翻在地。

变精灵领袖尼瑞瓦因也从马上摔了下来，几个矮人手持巨斧冲他杀了过来，他连忙起身呼喊自己的副官维威克、索塔·希尔与阿拉曼西亚，但是就在他刚刚抽出宝剑时，杀过来的那几个矮人突然凭空消失在他的眼前。

不只是这几个矮人，一瞬间，因为卡格瑞纳克计算的失误，奈恩星球上所有的矮人，就这么全部凭空消失了……

第四纪元201年，索塞姆岛。

这是年轻的高精灵女巫林迪尔流浪的最后一站。在她成人的那一年，先祖神洲同帝国的战争却开始了，林迪尔被迫成为了军队医疗师，跟随大君一起征战到了西罗帝尔。

长达四年的世界大战结束之后，她回到了家乡，却发现自己的双亲已经病故。孤身一人的林迪尔心灰意冷地来到了天际省的冬堡魔法学院，想专心做一些魔法上的研究。

就是在这里，林迪尔遇到了她一生中的最爱——诺德战斗法师卡伊格。林迪尔毫无保留地爱上了这个高大英俊的金发诺德人。而卡伊格原本并不想接受一个精灵，尤其是一个高精灵的爱，但是在那个寒冷的城堡里，年轻的心还是互相温暖在了一起。

随后，风暴斗篷叛乱的战火又开始在天际省蔓延开来，战争的阴影仿佛一直在跟随着林迪尔。血气方刚的卡伊格在乌弗里克·风暴斗篷的召唤下投笔从戎，参加了叛军，他就这么残忍决绝地抛弃了自己的高精灵恋人。

“我不想再见到你！精灵婊子！”卡伊格愤怒地将林迪尔推倒在地，“我们诺德人决不放弃自己的信仰！”

林迪尔的泪水模糊了双眼，她是多么深地爱着眼前这个人啊，为什么各个种族之间无谓的战争要毁掉她生命里仅存的美好呢？

看着卡伊格头也不回的走掉，林迪尔仿佛被掏空了灵魂，天际省她再也不想呆下去了，这里的每一块岩石仿佛都刻有卡伊格的名字。风暴斗篷叛军的声势越来越大，凶狠残忍的诺德人四处搜捕高精灵“间谍”。更何况，据说巨龙也回归了天际省，林迪尔忽然发现这里早已经没有了她的容身之所。

身心俱疲的林迪尔就这么旅行到了极北之地的索塞姆岛，她用魔法在群山中建了一座小小的法师塔，一个人定居了下来，从此将爱与恨都留在了寒冷的身后。

这一天，林迪尔打开了她从冬堡魔法学院带来的第四本魔法教程。

“嗯……矮人的音调魔法……”，林迪尔抿了一口茶，“也许我该去附近的矮人遗址亲自看看他们的魔法装置。”林迪尔合上了书，在索塞姆岛的另一侧就有一个叫做卡格鲁梅兹的矮人遗址。

隐藏在树林深处的法师塔的大门吱吱呀呀的打开了，一

身蓝袍的高精灵女巫林迪尔背着一根法杖，开始了前往卡格鲁梅兹的冒险之旅。

林迪尔的闪电准确地击中了矮人蜘蛛守卫，炫目的蓝光闪过，黄铜碎片被炸散了一地。

这里果然机关重重，几千年前的黄铜机器守卫仍在空荡的厅堂里执行着它们的任务。

就在她刚刚喘口气的空当，林迪尔不小心踩到了一个隐蔽的机关上。

机关完全被触发了，只见她身后的大门“砰”的一声关闭了，厚重的金属墙壁开始向中间聚拢——林迪尔很快就会被挤成肉酱。

林迪尔闭上了双眼，卡伊格健硕的身影仿佛出现在了她的面前，温柔地护住了她……

确实有什么东西护住了她，但却不是卡伊格。林迪尔睁开双眼，发现有一个比自己高了一头的黄铜蒸汽机器人挡在了她的身前，它拽着林迪尔迅速跑到了紧闭的大门前，用它的金属手臂狠狠地开始击打大门。

两面墙壁越来越近了，金属摩擦的吱呀声仿佛是来自湮灭位面的死亡之音，林迪尔被黄铜人紧紧护在怀中，紧闭双眼的她听到黄铜人的金属手臂在持续不断地击打着大门。

“砰！”紧闭的大门被黄铜人整个打飞出去，在墙壁合拢的最后一瞬间，它拽着林迪尔冲了出来……

法师塔。

惊魂未定的林迪尔在火炉前用油擦拭着黄铜人的臂膀，那上面已是伤痕累累了。

“我不知道你为什么要救我，所有的矮人百夫长一般都想杀了我的。”林迪尔仿佛自言自语地对黄铜人说，而它却只是一动也不动地站在火炉前。

林迪尔笑了笑，和一个蒸汽百夫长说话会让别人笑掉大牙的。

“也许你只是个半成品吧。”她说。

天黑了，林迪尔锁上了法师塔的大门，疲惫的她倒在了床上昏昏睡去，窗外的月光格外皎洁。

黄铜人就这么一动不动地站在黑暗的角落里，月色在它身前投下了长长的影子。

从卡格鲁梅兹回来已经一个多月了，林迪尔没有离开法师塔一步。

窗外飘起了鹅毛大雪，法师塔里也愈发寒冷起来。林迪尔将壁炉里的火弄旺了一些，然后从地下室搬来了过冬的食物，开始准备晚餐。

“也许这就是我的命运吧……”她自怨自艾地说着，“一个人孤苦伶仃地过完下半生。”林迪尔说着把一块生鹿肉切成两半，转身看了看角落里的黄铜人：“只有你和我作伴了，可我还不会操作你……你有名字么？”

黄铜人仍旧一动也不动。

“唉……”林迪尔长叹了一声，将手中的鹿肉放下，从怀里掏出了一条蓝宝石项链，“你看这项链漂亮吧，这是卡伊格送给我的，他说将来娶我的时候让我戴上它……可我现在再也没有机会戴它了……”

林迪尔又看了看黄铜人，“你终究还是不明白我的话吧……”

就这样，黄铜人总是默默站在角落里一动也不动，只有在林迪尔外出采集炼金药材的时候会静静地跟在她的身后，比如有一次，林迪尔准备前往乌鸦岩购买一些生活必需品。

黄铜人还是默默跟在她的身后，林迪尔和它穿过了整片森林又爬过了一座小山，就在距离乌鸦岩还有几里的地方，路边巨石后突然冒出了三个人。

“哈哈，小妞，去哪儿啊？”

原来他们是路边的强盗，身后的黄铜人“噌”的一声将金属手臂中的利刃抽了出来。

“我想你们找错对象了，我可是一名法师。”林迪尔轻蔑地看着他们。

“法师？”三个强盗似乎不为所动，“你身后这个金色大家伙肯定值不少钱吧，留下它我就放你走！”

黄铜人猛扑过去，与三个强盗战在了一起。虽然它的金属手臂坚硬锋利，但是强盗们的钉头锤和巨斧还是在他身上留下了深深的伤口，喷出的蒸汽仿佛是它在流血一般。

林迪尔无助地大声呼救着，好在这里距离乌鸦岩不远，一组巡逻的瑞多然守卫过来赶跑了强盗。黄铜人瘫在地上，蒸汽不断从它体内泄露出来。

林迪尔搀扶着它回到了法师塔，一进门黄铜人就仿佛一个大汉一般瘫坐在地上，头盔里不断地喷出蒸汽。

“天啊，你伤得好重……”林迪尔抬起它的臂膀，检查着上面巨大的擦伤，“你……你要是不在了谁来陪我呢？”

黄铜人仿佛偏了偏头，蒸汽弥漫。

索塞姆岛的冬天仿佛有半年之久，寒冷让林迪尔好几个月没有出门，地下室储存的食物足够让她过冬。

“我感觉我就是一只冬眠的熊。”一天傍晚，林迪尔对着黄铜人自言自语，“你要是会说话该多好……”

说着，林迪尔合上了眼前的日记本，又掏出了那条蓝宝石项链：“不知道天际的战争打得怎么样了，上次有人告诉我有个什么龙裔英雄回归了，战争很快就要结束了吧……不知道卡伊格是不是还那样恨我……”

突然，有人敲响了法师塔的大门，黄铜人警觉地直立起来，抽出手臂中的利刃。

林迪尔疑惑地从二楼下去，来到了大门前，她几个月来第一次打开了这道坚硬的大门。

门外，卡伊格站在那里，浑身都是雪花……

“卡伊格……你？”觉得一辈子可能再也见不到的人就

这样出现在她门前让林迪尔一时语塞，她赶忙将手中的蓝宝石项链偷偷藏了起来。

“林迪尔……我……”一头金发的卡伊格还是那样的英俊，只是战争在他面容上留下了不少的风霜，“我很抱歉以前那样对你，你也知道，帝国不让我们信仰塔洛斯，这让我……你能……原谅我吗……”

林迪尔看着眼前风雪中这个忧伤的男人，她的恨随着寒风慢慢飘散了。

“你……先进来吧……”

卡伊格刚刚踏入法师塔，一抬头就看到一个比自己还高的黄铜人冲了过来。

“别！他是……朋友！”林迪尔连忙挡在了卡伊格的前面，黄铜人似乎有些迟疑，但还是慢慢放下了金属手臂，退回到了墙角。

“这是什么？”卡伊格惊讶地问道。

“我在一个矮人遗址找到的，它算是我的……”林迪尔微笑地想要介绍黄铜人给卡伊格认识。

“你的宠物？还是保镖？哈哈！”卡伊格大笑道，“你看他那铜脑袋上还有‘胡子’呐！”

林迪尔这才发现自己一直没仔细看看黄铜人的“脸”，头颅上果然雕刻有矮人特有的胡须：“不过我还是想称他为我的朋……”

卡伊格却迫不及待地拉着林迪尔的手上了楼：“我有一肚子的故事要讲给你听！让你这个大家伙别来打扰我们！”

“好吧……只是……”林迪尔摇了摇头被卡伊格拽着上了二楼。

黄铜人只是静静地呆在了一楼的角落里，它的头颅却缓缓低了下来……

楼上传来了久违的欢笑声，时隔多年卡伊格还是那个可以用一个表情就把林迪尔逗笑的诺德汉子。

“好家伙！”卡伊格咕咚一声吞下一大口麦酒，“上次我和几个兄弟去偷袭帝国人的营地，还没到就遇到了一头红色的巨龙！”

“龙！？”林迪尔像个小姑娘一样被卡伊格夸张的手势惊呆了，“天呐……”

“是啊是啊！”卡伊格更加激动了，“一上来就喷出个一个火球，我那几个兄弟马上就被烤焦了！我一看大势不好转身想跑，哪儿跑啊，根本就躲不开！”

林迪尔坐在壁炉前的地板上，紧紧抱着自己的膝盖，瞪大了眼睛听着。

卡伊格把酒杯“啪”的一声放下：“就在我觉得要去松加德的时候，突然一个带着牛角盔的大汉从我身后冲了出来，朝着那头龙吼出了几个字，和地震一样！”

“龙……龙吼吗？”林迪尔想起了魔法教程上提到的龙族魔法。

“没错！”卡伊格一拍大腿，“这人就是龙裔啊！传说中的龙裔啊！他三下五除二就打败了那头龙，我却连他的脸都没看清楚！”

“这也不能怪你啊。”林迪尔将手放在卡伊格的腿上，“谁叫他戴着牛角盔……”

“哈哈哈哈！说的真对！”

二楼的笑声与火光顺着楼梯飘了下来，黑暗的一楼角落里，月色在黄铜人身前投下长长的影子……

很多天过去了，卡伊格丝毫不提他为什么来找林迪尔，二人只是开心地生活在一起。但是只要林迪尔出门，黄铜人就会和往常一样警惕地跟在她的身后。

有一天早晨，卡伊格背上了他巨大的箭袋，准备带着林迪尔去森林里打猎。两个人手拉着手，说笑着出了法师塔。“我今晚想吃烤鹿肉！”林迪尔的笑脸仿佛能融化大地上的冰雪。卡伊格差点就把她一把抱起来：“没问题！我的小母鹿！”

但是他一回头，却发现黄铜人也跟了出来。

“我说，有我在就不用这个铜疙瘩了吧！”卡伊格皱起了双眉对林迪尔说，“看见他就烦，总觉得有人盯着我……”

“也许它被设计为保护……”林迪尔想要解释但又觉得没必要，于是一回头对着黄铜人摆手说道：“你回去吧！”

黄铜人迟疑着停下来。

“我说你回去吧！”林迪尔欢笑着拉起卡伊格向森林里跑去，将黄铜人留在了雪地里。

黄铜人迟疑着，它永远不会变的、金属雕刻出来的双眼仿佛仍停留在林迪尔的身上，一阵吱吱呀呀声后，它退回了冰冷的塔里。

深夜，漆黑的法师塔里毫无声息，一个黑影蹑手蹑脚地从二楼摸了下来。

他双脚像踩在棉花上一样，来到了书桌前，轻轻点燃了蜡烛，微弱的火光映射出了卡伊格那满脸的胡须，只是与白天温柔的脸不同，此时卡伊格的面庞却十分狰狞可怖。

他在桌上的书籍中翻来翻去，似乎在找什么，突然战士的敏锐让他觉得背后有人。

卡伊格猛回头，却发现身后一个人都没有，黑暗的角落里只有那个黄铜人静静地呆在那里，月光在它的身上反射着微光。

“混蛋……”卡伊格恶狠狠地低声骂道，蜡烛熄灭了……

几天后，林迪尔自己去附近的田地里收集炼金材料。

就在她刚刚提着一篮子蔬菜回到法师塔门前时，突然听到塔里传来了打斗声。林迪尔连忙扔下篮子打开了大门，眼前的一幕让她惊呆了：

黄铜人与卡伊格打在了一起，卡伊格的巨剑被击飞，此时正无助地躺在地上，黄铜人举着金属双臂正要砍下去。

“不要！”林迪尔大喊一声冲上去，死死抱住黄铜人将它推开，“你给我别动！我不许你伤害他！”

黄铜人静静退回到了角落，林迪尔连忙扶起卡伊格，他的胳膊上一道深深的伤口渗着血：“我想出去找你，这家伙突然发了疯……”她扶起卡伊格上了二楼，开始为他包扎。

“我想……我想我还是走吧……”卡伊格躺在床上，大口喘着粗气，“那家伙在这里我呆不下去……”

林迪尔气得也有些发抖：“你就给我好好呆在这里！我让它走！”

包扎完毕，林迪尔面沉似水地下了楼，一把拉开了法师塔的大门，然后冲着黄铜人喊道：“你给我出去！我不需要你了！”

黄铜人动了动，但是没有按照林迪尔的吩咐去做。

“我说我再也不需要你了！”林迪尔冲过去又踢又打，疯了一般把黄铜人往外推，她的手脚都被黄铜人的金属刮伤了。

黄铜人突然转过身来，这个举动吓了林迪尔一跳。

但是，它最终还是转身离开了法师塔，那曾经给她带来无比安全感的黄铜色身躯消失在了茫茫森林之中。

而此时的二楼，卡伊格躲在阴暗的楼梯口，脸上挂着一丝不易察觉的笑容……

三天后，林迪尔照常去地里采集炼金材料，阴暗的天空里开始飘起雪花，空气中异常压抑。

林迪尔刚刚将篮子填满，准备回去，却发现卡伊格从远处走了过来。同时周围草丛里冒出了四五个诺德大汉，他们身穿着蓝色的盔甲，上面画着巨大的熊头。

“风暴……斗篷……”林迪尔的篮子落地了。

卡伊格走了过来，他的脸上再也看不见往日的温柔了

“卡伊格……你？”林迪尔仿佛不肯相信自己的眼睛，“你不是已经……”

“你错了。”卡伊格的话里不带任何感情，“我根本没脱离风暴斗篷，塔洛斯指引我。同样，我也没有再次爱上你这个精灵婊子！”

林迪尔的世界坍塌了。

“我来找你，只是为了调查你的间谍行为！”卡伊格从口袋里掏出了林迪尔的日记，“虽然没有确凿的证据，但是我想一个高精灵女巫肯定会是先祖神洲的间谍……只要经过适当的拷问……”

另外几个诺德人嘿嘿坏笑着凑了上来。

“跟我们走吧！”卡伊格掏出绳索，“你这个精灵婊子！”

林迪尔的泪水涌了出来，她怎么不愿相信爱情再次背叛了她，林迪尔无助地瘫倒在地，她甚至不想反抗。

就在这时，黄铜人从森林里突然冲了出来！

它一下子就砍翻了两个风暴斗篷，卡伊格和剩下的两个叛军连忙抽出武器，黄铜人喷着蒸汽护在了林迪尔的身前，就像多年前在矮人遗址的致命机关里那样。

巨剑和巨斧在黄铜人的身上留下了深深的伤口，火花四溅，卡伊格他们逐渐占据了上风，黄铜人的左臂被卡伊格砍了下来。

林迪尔呆坐着，看着眼前的一幕，她的右手出现了一个火球。

终于，黄铜人被卡伊格他们打翻在地，喷撒出来的蒸汽停止了，它的一条腿已经折断，头颅也快被卡伊格的巨剑砸碎了。卡伊格朝着它的尸身吐了一口唾沫，转身想要过来抓林迪尔，却迎面撞上了林迪尔扔过来的火球。

火光中，一条蓝宝石项链被炸飞了，闪着晶莹的光芒……

第四纪元1250年。

“大嘴”霍肯、“白眼”莱纳德与“高佬”谢顿来到了索塞姆岛！这个消息迅速传遍了整个乌鸦岩，甚至泰尔瓦尼大法师的蘑菇房子里也都在议论这件事。

是啊，霍肯、莱纳德与谢顿可是曾经打败过红卫剑圣、巫妖王拉索罗斯与蛞蝓人死灵法师军团的大英雄！

乌鸦岩的酒馆里此时人声鼎沸，仿佛整个索塞姆岛的人都聚在了这个不大的酒馆里，三个大英雄正坐在当中的桌子上开怀畅饮。

“大嘴”霍肯大口灌着麦酒，胡须上全都是沫子，他随手一抹把喝干的酒杯放下，大吼一声：“再来三杯！”

人群中爆发出阵阵欢呼和掌声，“高佬”谢顿不屑地看着他：“这又不是比赛，喊那么大声做什么？要我说你的剑术要是有你的酒量一半好，上次与红卫人的格斗我就不用出手了。”

“你出手也没起什么作用！”莱纳德撇了撇嘴，“要不是我的冰风暴吸引了他的注意力，你那把细剑能打过人家的魔法剑么？”

“切！你还好意思说！”谢顿连看都不看莱纳德一眼，“剑术格斗你用魔法，丢人！”

“都给我住嘴！”霍肯拍着桌子，“老板！你们这里有什么值得我们冒险的地方么！？最好给我们找个最危险的古墓，我们要发笔小财！哈哈！”

酒馆老板连忙又送了几杯麦酒过来，轻声对三位大英雄说道：“也就是小岛北面有个一千多年前的女巫墓地，传说那女巫是从她的法师塔上跳了下来自杀的……”

“自杀的女巫！？”霍肯打了个酒嗝，“那有什么意思！？”

“是这样……”老板四下看了看，“那女巫自杀后，没人敢去收尸，不料几天后不知道是谁把她的尸体埋了起来，她的法师塔就成了她的墓地！你说这不是闹鬼是什么！？”

“闹鬼的女巫法师塔？！这不错！”谢顿抽出细剑，“咱们还等什么！走！里面肯定有许多魔法物品！”

莱纳德和霍肯也放下了酒杯，要是一座法师塔的话，里面的魔法物品肯定比一座普通古墓里的陪葬品值钱多了。

三个人越过了一座小山和一片荒芜的森林，来到了这个

岛民从不敢靠近的废弃法师塔。

乌鸦飞过，一阵阴风陡起。

“我说，这里还真有些吓人……”莱纳德四下张望着，“要不干脆……”

“瞧你那点出息！”谢顿哼了一声，“发完这笔财，我们又有得吹了，就说我们战胜了强大的索塞姆女巫和她的不死诅咒，解救了整个岛怎么样？”

“不错不错！”霍肯张开了大嘴笑道，“又有名又有利啊，好买卖！”

说着，他们打开了法师塔破败的大门，塔里一片漆黑。莱纳德施展了光亮术，千年来第一次照亮了法师塔。

果然，法师塔一楼的中间，摆放着一个漆黑的棺材。

“这一定就是女巫的棺材了。”谢顿小声说，“莱纳德你去打开它……”

“你怎么不去？”莱纳德不情愿地走了过去，轻轻打开了棺木，棺木中一个干瘪的尸体静静地躺在那里。

“你们看！”谢顿突然一指尸体的脖颈，“一条蓝宝石项链！”果然，黑暗中一条晶莹剔透的蓝宝石项链端端正正戴在了女巫尸体的脖颈上。

“太好了！这个可值不少钱呐！”霍肯说着就要去摘那条项链，突然，漆黑的法师塔角落里一个黄铜色的身影冲了出来，一下就把霍肯击出了老远。

“这是什么！？”谢顿吓得跌坐在地，借着光亮术，他看到了一个头颅只剩一半，没有左臂的黄铜机器人。

“女巫的不死守卫！”三人吓得转身就跑，霍肯临走还不忘从书桌上抓起一个破旧的包裹——这趟怎么也不能白来！

法师塔的大门吱吱呀呀的在三人身后关闭了，三位大英雄一口气跑出上百米远才敢回头观看，只见阴森的塔里那一抹黄铜色，随着大门的关闭缓缓消失在了黑暗的门后……

“英雄凯旋归来啦！”乌鸦岩突然一阵人声鼎沸，人们知道，三位英雄再次从女巫墓地凯旋归来了。

霍肯三人一边向着众人挥手致意，一边吹嘘着自己怎么打败了女巫的不死守卫，净化超度了女巫的鬼魂。

说着，霍肯像举起战利品一样举起手中抢来的破旧包裹：“你们看！女巫的法器被我带来了，你们当中想要购买的法师可以来酒馆找我们！”

酒馆里，三人大口喝着麦酒，仿佛征服了一座城池一般红光满面。一个年老的法师走了过来：“我说，女巫的法器我想看看。”

“太好了！”霍肯打开包裹，稀里哗啦地把东西撒满了桌面，“你随便看，价给低了我可不卖，这都是好东西。”

“破羹匙……死了一千年的蝙蝠……碎灵魂石……”老法师摇着头，这里面什么值钱的也没有，连个魔法卷轴都找不到。

但是就在他想要转身离开的时候，一个破旧的笔记本出现在了这堆垃圾里。

看到老法师的目光盯在了笔记本上，霍肯连忙把它捡了出来：“您快看，这可是千年前女巫的笔记本，里面肯定有什么魔法秘诀！”

老法师感了兴趣，他一把抢过笔记本，打开后借着灯光仔细看了起来。

“唉……还是什么值钱的都没有……”看了许久，老法师扔下了笔记本，“这只是那女巫的个人日记而已，没什么魔法秘诀……”

霍肯看了看，果然是个人日记而已，于是又回到了酒桌继续吹嘘起来。

酒馆里沸沸扬扬，灯光照亮了半打开的日记本：

“第四纪元201年 年中月

我从卡格鲁梅兹遗址找到这个黄铜人已经几个月了，它一直守护着我，我第一次感到如此的安全，可惜它并不是一个真人，更不是我的卡伊格……

今晚又是我一个人呆呆坐在火炉前，黄铜人仿佛在看着我，我不确定……

我翻出了蓝宝石项链，卡伊格曾说过希望在我们的婚礼上我能戴上它，但是卡伊格却不在了。

第四纪元201年 霜降月

索塞姆越来越冷了。

也许我就会这样孤苦伶仃的一个人走完后半生吧，好在还有黄铜人陪着我，虽然我不知道他能否感觉到我对他的依赖。

还是没有卡伊格的消息，我想我是没有机会戴上这条项链了。

今晚多喝几杯酒，我竟然傻傻地对那个黄铜人说了心里话，我说我希望如果有一天我孤单的死去，希望他能帮我戴上这条蓝宝石项链，想想真可笑呀……

不知道他是否愿意帮我这个忙呢？他是否愿意呢……”

霍肯咕咚咕咚灌着麦酒，他心情有些不爽，大吼一声：“这趟又白跑了，一点值钱的都没有！”

“也不是全没有哦……”远去的老法师头也不回地挥着手，“那本日记里刻着几个失传几千年的矮人文字，还是黄铜色的，可是很值钱的哦……”

“妈的几个字有什么值钱的！”霍肯一摔杯子，“你这个老古董不是也不想买么！？”

“那是因为我认识那几个字，所以没必要买……”老法师打开了酒馆的门，门外的雪花随风飘了进来。

“那几个字什么意思？”霍肯冲着老法师大喊着，他还是希望下次能把这日记本卖掉。

老法师转过身来，他的脸上堆满了皱纹：“你问那几个字啊？嗯，意思是‘我愿意’……”

（本文根据“上古卷轴”系列游戏背景创作）

游戏心情

由选择论人性

■软盘 纳兰云溪

步入21世纪之后，生存的压力逐渐增加，社会竞争日趋激烈。在这种大环境下人性的各种面目愈发直接地显示了出来。有看到路边老人倒地，就算明知是陷阱却依旧细心扶起照料的。反之也有故意让家中老小去碰瓷，去耍赖讹钱的。我问自己为什么，我不知道，但是我想了很多，所以我写了下来，我想能够有人给我一个答案。

只要活着就要面对选择，而每一个选择都是内心的人性最直观的表达，所以，我就从选择开始说起，说起抉择，第一个想到的就是项羽，那个一生之中，无时无刻不散发着万丈豪情的西楚霸王。“生当作人杰，死亦为鬼雄”，至今我仍不能理解那个神一样的男人，在乌江渡口时为何选择了自刎以谢江东子弟，或许是因为这个社会平和得太久，但是这并不妨碍我对他的崇敬，对他那一身傲骨的敬仰。

他的一生做过很多次的选择，有对、有错，但不可否认的是，每次的选择他都遵照了自己的本心，所以不管对错都不会后悔，因为那是他自己的选择，而他坚持着走下去了，所以不后悔！就说咸阳夺取一战，他真的不知道刘邦那些龌龊的伎俩吗？庞大的军事调遣岂是那么容易隐瞒的？可是他依旧坚定地走了下去，没什么原因，因为他是项羽，是西楚霸王！

而反观刘邦，大汉王朝的开国君王，历史上的一代明君，他的一生所做的选择，从事业方面来说无疑都是成功的。可是从人性上来说呢？一个无耻小人罢了，不论是起家到发达的各种行为，还是建国后的狡兔死走狗烹，人性的丑陋在这位伟大的上位者身上都能一览无遗。

在生存的道路中，我们不断地做着各式各样的选择，或成功或失败，或光明或黑暗，每一次的选择都会在潜意识里一点点地渗透改变着我们的性格。而我们又在性格的决定下一次次地做着各式各样的选择，最后是生存的选择改变了我们的性格，还是人性坚定改变了选择的道路，未曾可知。虽然我一直想得到答案！

digmouse： 我其实想问，选择的艺术，或者说哲学，难道不就是对自身心智和判断力的一点点升华和磨练吗？历史人物的选择从我们今天的角度来看，大概会带上更多的厚重感吧。

粥粥的IT与游戏（58）

理发

因为出去理发很贵，
所以兔子先生都让邻居小姑娘代理。



不过，理完以后，一头的碎发，没处抖搂。





BY 胖兔子粥粥



9月中旬刊

快评

上个世代开始的时候我还没有主机，买PS3和Xbox 360也就是最近两三年的事情，结果现在就真的见证了一个世代的开始，说起来还是有些幸运呢。大概PS4和Xbox One都会在价格稳定之后入手，也算赶一回潮流吧。**（网友 八年冬）**

正好刚给自己的电脑升了级，看完这期专题，感觉自己没吃亏！不买主机的话，未来几年游戏也算是有着落啦！另外连续两期批判《植物大战僵尸2》批得好，不过说实话，究竟是谁给了这些厂商这么做的勇气呢？唉，无奈中。**（四川 七月迷茫）**

digmouse： 对在国内占绝大多数的PC玩家而言，新主机可能不仅仅是意味着新游戏，还意味着未来可能出现的销售、服务和网络等平台的一次飞跃，相比关注硬件配置或者首发阵容，我觉得一个良好的消费心态与对新事物的审慎的态度要重要的多，希望我们这样的专题能够更多地帮到大家。

对你手中的这期杂志有什么想法和建议，欢迎Email到digmouse@popsoft.com.cn或者来信到北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目。登上杂志的快评将获得我们送出的小礼品。

微博
大软话题

大众软件果然棒：#大软话题#一提到如今大名鼎鼎的Bethesda Softworks，最为人所知的是“上古卷轴”系列和“辐射”系列，实际上其母公司ZeniMax Media旗下还有id Software和三上真司的Tango Gameworks等知名工作室，拥有“雷神之锤”“毁灭战士”和《邪恶深处》等品牌。你对这家游戏巨人有何印象？谈谈它们的游戏中你记忆最深的地方吧。



未来_科技：1998年生的我……特地去玩了《辐射2》……啊，神作啊！“老滚”也只玩过5代什么的，不过也是神作！

merlinpinkst：第一个想到的是黑曜石……为什么总是他们经手的“辐射”最受好评，而“百事达”本部的总不被待见呢？过去一段时间内印象最深的是《狂怒》，卡马克大神，你肿么了……

婶阿宅HOMEY：因为太多装X的。玩个“辐射”就很了不起的样子。

前路漫漫漫漫：#装一个#War, war never changes.

世界：《上古卷轴》呀，各种无节操MOD。

范锴：直到我膝盖中了一箭……

楠楠：玩了一假期的《声名狼藉》。

Joker：“老滚”呀“老滚”，虽说小时是见俺爹玩《雷神之锤》长大的，但玩“老滚”时的震撼真忘不了。

蓝睿鹏：只玩过B社的《上古卷轴Ⅴ》，当时是因为名声很好所以才玩。一开始很不适应，主要觉得人物走路动作很丑，而且一开始进村时不小心把武器拿出来了，就被所有人追着打。但是不错的是真的有欧美RPG的特色，高自由度、无尽的任务、漂亮的剧情等等，都让我觉得我真的就是主角，身临其境地感受这个世界。

杨文韬：“辐射”系列，玩过后落下一病根，经常会想把一些“垃圾”物品回收再利用或者找个地方给再利用了，金属瓶盖都不随便扔了，攒着！

专扁缑仔：印象最深的还是“上古卷轴”啊。

大牛爱吃菜：《邪恶深处》比较期待，希望三上顺利回归。

Banned_in_the_UK：一直觉得Bethesda做游戏很厉害（而且很有钱的样子）……

赞美旧日支配者：B社做的游戏很耐玩啊，而且就提到的这几个游戏都很喜欢。B社还做过一个克苏鲁类型的游戏也很有意思。

生铁老爷：作为多年的玩家，我对这家公司的评价就是：至诚，称职！

大众软件果然棒：#大软话题#现代MMORPG的先驱者之一《无尽的任务》历经14年仍然保持着无穷的活力，全世界玩家在这个庞大而丰富的世界中演绎了无数或感人或荒谬或欢乐的故事，你对这款经典MMORPG有多少了解？在这个世界中是否有故事可以与我们一起分享？对它刚刚宣布的续作《无尽的任务Next》又有什么样的期待和评价呢？



merlinpinkst：早期来自欧美的网络游戏仍旧提供了很好的故事和探索体验，如今这种感觉越来越淡了，快餐无极限。EQN会走什么样的路线呢？

汪澎：这游戏进国内关键看代理商……

世界：她们穿得都好少！

高国彬：《无尽的任务》靠免费模式唤回了不少玩家……延续了传奇，可我还是宁愿不要《魔兽世界》在之后走上同样的路。

相看白刃雪纷纷：期待创新，创新，创新，就算做得不太出色也可接受，就是希望可以看到那种态度，如果是“无尽的山口山”还不如老版本重制呢。

merlinpinkst：期待不要变成免费，不要那么卡通化……

阿痴狐：免费不好么？

肿舵主-你以为我惑你哩：免费是有代价的。

婶阿宅HOMEY：现在觉得任何网游，管他什么，都是浪费时间。

Alysa艾梨利莎：有人跟我一起玩蜥蜴人去吗？

digmouse：您的口味真是重……

鸡肉味嘎嘣脆的李嘉鑫：我总是感觉《无尽的任务》有些不适合中国玩家，最起码我玩不下去。

Versus_Ly：这游戏居然还活着，不可思议。

开三：和前一部一样会死翘翘！

老咸鱼Agony：在下只活了18年……对这个游戏早有耳闻但是没玩过。

刘俊夫斯基：希望能在国内成功运营。

刺魔遥月：早有耳闻，没有体验，EQ在中国已死……

digmouse：还是有一些老玩家仍然在坚持吧，这就跟很多玩家玩了多少年的《魔兽世界》一样，一旦进去，想完全出来是很难的，所以有很多老玩家仍然在美服玩着，新的Next或许会是这个系列重新回到主流视线的好机会。

请登录腾讯和新浪微博，搜索#大软话题#参与讨论。大软话题，每周更新！

DIABLO ON PS3

自从"暗黑3"能够四人同屏游戏……

Digmouse在PC上横扫战网后，又来PSN上抢小伙伴们的甜食了。

极品戒指

作者S.I.R.对"暗黑3"从未如此热情。

尽管梅林没买主机版"暗黑3"（其实他连PC版都没买），但这不能妨碍他和这几位在同一台主机上……

抢装备。

作者CaesarZX也从没想到过自己会和3个人围着一台游戏机大呼小叫。

■编辑部的故事之抢装备 ■作者：CaesarZX

蓝精灵2
The Smurfs 2



《蓝精灵》是近几年经典动画转型CG电影最成功的作品之一。特别是对于80后来说，对动画原著更有不可磨灭的记忆。当年电影版《蓝精灵》在国内上映时，原本以儿童为主的观影群体中就混杂着不少成年人，能与之相比的也就是前几年的《变形金刚》了。两年之后，这群蓝色的小人卷土重来，在几乎是原班人马的再次打造下，再度来到人类世界里冒险。

在本片里，人类的身影会更少，不过依然有一定的比重。如何协调好人类元素和蓝精灵元素，是创作剧本的重中之重。通常在好莱坞CG电影中，人类是以卡通形象现身的，《蓝精灵》少有地采用了真人演员。有了上一部电影的基础，技术上倒是轻车熟路。影片中有大量CG动画，关键就在于如何让这些CG角色和专人演员保持一致性。为了制造出“蓝精灵就在现场”的感觉，在拍摄的时候，导演让工作人员用实物大小的模型来代替蓝精灵，并辅以灯光的布控，并让配音演员朗读剧本来营造气氛。

在《蓝精灵2》里，除了招牌反派格格巫，还增添了一个新角色——淘气精灵。这是格格巫为了获得蓝精灵汤制造出来的，酷似蓝精灵，但皮肤呈灰色。为了把这些淘气精灵变成真正的蓝精灵，格格巫需要一句只有蓝妹妹才知道的秘密咒语。于是，绑架、营救、追击、援助，一场神奇的冒险就此展开。

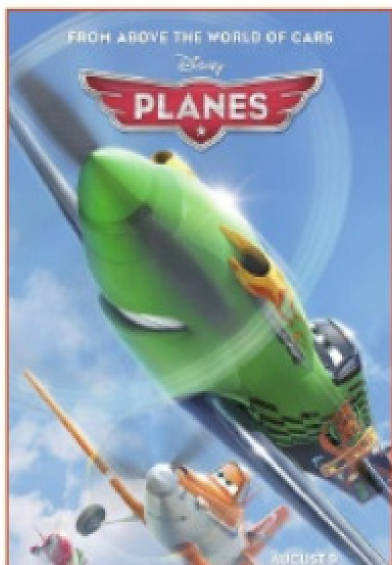
值得一提的是，给蓝精灵爸爸配音的乔纳森·温特斯在2013年4月11日逝世，所以影片成为了他的遗作。乔纳森·温特斯从1980年代的电视系列片开始，就给《蓝精灵》里的爸爸配音，算是蓝精灵的专业户了，这次溘然长逝，令人心痛。



摩登年代
Fake Fiction

《摩登年代》容易让人想起卓别林那部传世之作《摩登时代》，但两者的品质有着天壤之别。《摩登年代》早在《泰囧》之前就已拍摄完成，因为种种原因直到现在才上映。歪打正着也好，误打误撞也罢，事实证明这部电影选择了一个非常合适的档期，此时烂片成堆，该片混迹在一群烂片中就还说得过去。很难想象如果《摩登年代》早于《泰囧》上映，《泰囧》所创造的票房奇迹还会不会存在。

作为一部喜剧片，《摩登年代》看得让人心酸。这并不是因为影片那牵强的温情戏打动了观众，而是徐峥演得实在太卖力，笑点又实在太贫乏。看着他卖力却不讨好的演出，手舞足蹈地抖出一个又一个包袱，有一种想离场又不忍离场的情绪弥漫在心头。如果这也算笑中带泪的话，勉强算是这部电影的优点吧。



飞机总动员
Planes

请不要吐槽“XX总动员”的译名，我知道这个译名很恶俗，但这部电影的确跟《赛车总动员》有一腿，是皮克斯“赛车总动员”系列的衍生作，但被交给了迪士尼专门负责光盘影片的部门制作。最初本片只计划在欧洲上映，北美这边是直接发行DVD，只是后来迪士尼突然决定要在北美上映此片。也许是市场定位太过雷同，导演和编剧会刻意避免从《赛车总动员》“拾人牙慧”。比如和自信骄傲的麦昆不同，本片里的主角达斯蒂是一名屌丝。而在编写台词时，他们也会尽量避免出现和《赛车总动员》类似的对白。

虽然本片和《赛车总动员》有血缘之亲，但飞机与汽车毕竟不可同日而语，蓝天与地面也代表着不同的挑战。只是这部“飞机”大部分时候都像燃料不足，缺乏那部近亲的角色深度和故事广度。



海扁王2
Kick-Ass 2: Balls to the Wall

2010年的《海扁王》在超级英雄电影成风的环境下，以反英雄的姿态出场，让观众们眼前一亮。但有些成功是无法复制的，《海扁王》从一开始就是以主题先行的姿态出现在世人面前的，这决定了它更适合被封为经典而不是“凤尾续貂”。

第二部观众普遍反映不如上一不好看，这其实是一个意料之中的失败。错不在导演，因为《海扁王2》的原著漫画就索性不在深度上过多纠结，将暴力噱头发扬光大。反英雄主题中最精彩的屌丝崛起，其角色成长已经在上一部完成了，第二部的叙事重心自然也从塑造角色转为了纯粹叙事，这也是本片略显无趣的原因。即使有3条线来保证故事的可看性，叙事也显得非常赶。仔细想来，当年《海扁王》的成功就很有试验性质，事到如今，我们还能对续作提出什么要求？

大明猩
Mr. GO

《大明猩》根据韩国著名漫画家许英万的《第七球队》改编，由中国华谊兄弟影业与韩国电影公司Show Box合作完成，是近年投资金额最大的中韩合拍项目，其中中国小演员徐娇在片中饰演主角薇薇。影片讲述中国某杂技团的延边女孩薇薇为偿还债务，接受韩国金牌经理人邀请，与团中擅长打棒球的猩猩加入韩国职业棒球联赛，成长为超级明星的故事。该片主打体育励志，不仅是韩国首部非转制3D电影，在很多其它技术领域，亦做到了亚洲电影新高。



影片中的主角猩猩，是用真人动态捕捉技术打造的虚拟主角，此为亚洲首例。在顶级3D效果的衬托下，为亚洲特效电影树立了全新标杆。为了实现这一目标，剧组投入了大量的资金与时间。300人历经4年时间才得以完成，仅后期制作时间就超过1年。《少年派的奇幻漂流》中的虚拟老虎有大约150个镜头，而《大明猩》中的虚拟大猩猩有超过1000个镜头。为此导演金容华一手缔造并成立了专门的特效工作室，整个团队仅开发软件就花了一年半。之后20名动画设计师又用了1年时间封闭式集训，不仅要亲自模仿真实大猩猩的动作、情绪表达，还要恶补物理学、生物学等知识。为了真实再现大猩猩的毛发，剧组耗费了18个月研发毛发和材质软件，一面借鉴《金刚》和《猩球崛起》的技术成果，一面又独立研制出一套名为Zelos Fur的软件，最终实现了200万根毛发的自如控制。

除了栩栩如生的视觉效果，《大明猩》的最大意义在于，以往亚洲的3D CG制作，几乎都选择租用西方现有的设备和人员，这次则拥有了先进的自主知识产权，堪称亚洲影业的一大步。



医生
Doctor

影片导演金成洪是韩国影圈的一名奇人，1994年，他开始接触惊悚类型，拍摄了反映两名女高生因嫉妒酿成悲剧的《手指》；1997年拍摄了《套索》，影片中的单亲母亲对儿子有一种近乎变态的独占欲；2001年，他完成了公路惊悚片《一路惊慌》。这么多年来，金成洪对惊悚题材的执着始终不变。而这次他将题材对准了“整型外科”——一个非常符合韩国国情的题材……

影片的主角作为一名带给人们美丽的整形外科医生，心理其实异常扭曲。由于无法接受漂亮的妻子出轨，进而开始采用各种离奇的方式报复社会。这些手段包括使用保妥适（一种美容材料，主要用于除皱与瘦脸）和专用手术刀致人于非命等等。看了这部电影之后，不知有多少MM会对整容打退堂鼓呢？



海啸奇迹
The Impossible

《海啸奇迹》是一部西班牙影片，在西班牙本土拿下了超过5000万美元的票房，是西班牙影史上最卖座的本土影片。本片在去年就已在海外公映，时隔近一年，终于登陆国内院线，之前错过的观众也终于能一饱眼福。尽管在视觉上不能与好莱坞商业大片相媲美，但影片传递的那种真实的绝望与无助，以及最后大团圆时的温暖，足以打动人心。

本片的剧情改编自2004年印度洋大海啸时发生的真实事件。当时故事主人公的原型玛莉娅和亨利带着3个儿子到泰国庆祝圣诞节。不幸遇上了可怕的大海啸。玛莉娅被强浪击昏，醒来后惊讶地发现大儿子就飘在几英尺外的海面上。在丈夫与另外两个儿子生死未卜的情况下，玛莉娅决定带着大儿子一起逃离险境。经过艰苦卓绝的努力，他们与亲人终于团圆。



捉迷藏
Hide and Seek

《捉迷藏》的选题比较独特，带点日式恐怖片风格，走的却是扎实的现实主义路线。影片故事来源于真实事件：成功企业家成洙拥有一个完美的家庭，住在高档公寓，并有极强的洁癖症。一天，他听闻自己的兄弟失踪了，于是来到对方所住的公寓，发现那里随处都有可疑的暗号，并认识了住在那里的一对单身母女。母亲珠熙总感觉住所不妥，认为有陌生人潜伏在自己家。成洙仔细研究留在公寓中的暗号，内心充满了疑惑。从兄弟的公寓回来，成洙在自己家的门铃旁竟然也发现了相同的暗号……

消失的兄弟、诡异的暗号，这些匪夷所思的现象背后究竟隐匿着怎样的真相？为了保护自己的家庭不受到来自陌生危险的侵害，主人公与未知的神秘展开了一场无形的对峙。

圣杯神器——骸骨之城
The Mortal Instruments: City of Bones

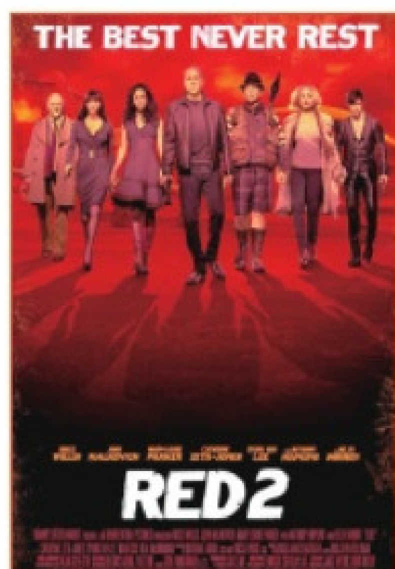
《吸血鬼猎人芭菲》+《珀西杰克逊》+《暮光之城》+《吸血鬼日记》+《哈利·波特》……当看到这一系列标题时，你首先能想到什么？如果你没看本片，恐怕想破头都想不出来答案，反之，你就能为这锅大杂烩找到一个合理的容器。



《圣杯神器》改编自美国女作家卡桑德拉·克莱尔自2007年开始创作的同名奇幻小说，该小说目前已经出版了5部，本片来自第一部。克莱尔是J·K·罗琳的忠实粉丝，她最早就是在网络上创作《哈利·波特》的同人小说而成名的。早期创作原创小说时，她也常常以J·K·罗琳的故事和人物作为基础。因此，当你发现影片中的霍奇神似邓布利多校长时，不要惊讶。不仅霍奇这个角色的原型来自邓布利多，它的扮演者杰瑞德·哈里斯在现实中，就是理查德·哈里斯的儿子。后者曾在前两部《哈利·波特》中扮演邓布利多，形象深入人心，直到去世才迫不得已换人。有这么名正言顺的父子相，影片中的神似简直是理所应当的。

自从《暮光之城》大卖之后，以女主人公为中心的影片就形成了一个共识：女神和男神缠绵悱恻之时，还必须有一个强大的备胎。《圣杯神器》也不例外，三角恋的设定还要更夸张一些——除了主角之间的三角恋情，还有数对三角关系，而且还不只是异性关系……

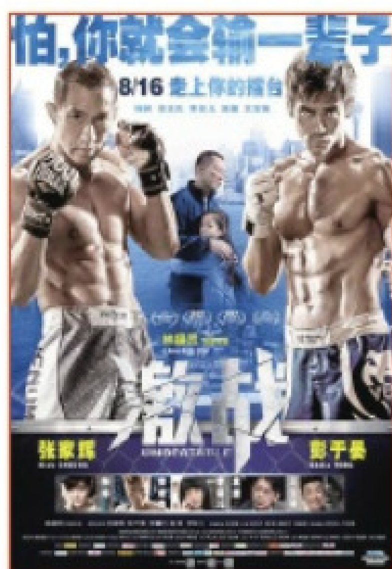
这样一部影片，难免会让人与《暮光之城》相比较，二者的区别在于，前者更轻松，更喜剧，并且更加以动作场面为中心，女主角也更勇敢一些。如果你喜欢欣赏身材匀称面无表情的年轻演员穿着皮衣、紧身牛仔裤、长筒靴、哥特鸡尾酒裙并涂着厚厚的眼妆在你面前鱼贯而过，那么这正是为你准备的电影。P



赤焰战场2
Red 2

在《赤焰战场2》里，几位已经退休的美国情报局CIA特工再次为特殊的任务聚到了一起，这一次，他们将穿越欧洲寻找一枚冷战时期留下的核弹的下落。影片中，3位老当益壮的大牌明星布鲁斯·威利斯、海伦·米伦、约翰·马尔科维奇继续在巴黎、莫斯科的战场上拼杀出属于他们的夕阳“红”。

2010年出品的《赤焰战场》曾以5800万美元的投资搏回了全球1.9亿美元的票房，此番续集在原班人马之外又加入了人气新血。最引人注目的就是海伦·米伦，获得过包括奥斯卡在内的无数奖项。米伦是一名尊贵、美丽和高雅的女人，但通过本片，我们能看到她截然不同的另一面。可惜本片纵然有强力演员加入，和第一集比起来，剧情和节奏都要差一点，最多只能算是一部合格的爆米花电影。P



激战
Unbeatable

过气香港拳王程辉在拳坛没落后，成为赌债累累的落魄中年人；富二代林思齐，因父亲生意失败而一无所有。两个风光一时的人，一个为避债，一个为寻父，在澳门相遇成为拳击师徒。程为了挽回人生尊严，林为了鼓励失踪的父亲，二人踏上MMA的擂台，无惧地挑战强大对手。

为了演好影片中的拳击和“卖肉”桥段，扮演程辉的张家辉和扮演林思齐的彭于晏都付出了不少辛苦。张家辉经历了9个月的锻炼才终于达到影片所呈现的体型效果，并补充了很多MMA专业，包括器材、摔跤、巴西柔术、解锁等综合格斗技巧。而原本被张家辉戏称“打算靠卖萌出演”的彭于晏，为了塑形，更是接受了“原始人的饮食风格”，每天要吃大量毫无口感可言的高热量食物。可见演员看似风光，其实付出的艰辛不比普通人少。P



苍翼默示录
BlazBlue: Alter Memory

今年是Arc System Works 25周年，官方顺势推出了一系列宣传和纪念活动，旗下著名的格斗游戏《苍翼默示录》自然也不能例外。这部人设、声优均无比豪华的游戏本来就有改编成动画的潜质，如今推出动画版也顺理成章。游戏原作的制作人森利道将负责动画的监制，《魔法禁书目录》的助理监督橘秀树将负责执导动画，《机动战士高达00》的导演水岛精二则将协助执导。

由于本片剧情和世界观充满了日式游戏特有的架空性，如果要介绍一番的话，难免会出现一大堆打着引号不知所云的名词。每解释一个名词，就得动用更多的新名词，这里索性就不介绍了。只能说声优阵容依然强大，目前官方放出的PV也足够精良。如果动画能保证一定的水准，整体华丽程度超越《K》不是不可能。P

自从真人配音进入游戏制作以来，这项技术就是游戏叙事和演出的重要部分，不过总有那么一些游戏角色，特别是主角级的大腕，始终保持着沉默是金的优良传统。文/晶合实验室 digmouse

10 Alcatraz



空有一身纳米装，最终还不是给别人做嫁衣裳

不能说话就算了，最后连身体都被抢走，然后踢到一边，美国大兵，你果然只是炮灰命啊。

为什么这个路人一样的美国大兵会荣登这张榜单？和其他这些主角不同，Alcatraz在前往纽约和Ceph外星人作战的时候身受重伤，是舍生取义的先知用纳米战斗服保住了他的命，但胸肺的重伤让他真正的成为了一个哑巴，还因此险些被Gould博士误会为假扮先知的坏人，更悲惨的是，在《孤岛危机2》的结尾，他的意识也被储存在纳米战斗服中的先知的灵魂挤走，在3代中索性直接被黑历史，实在算得上是游戏史上最惨主角。P

9 艾萨克

艾叔屹立在石村号上，像纯爷们一样一语不发，绝对不回头去看堆成山的异形尸海。

通常来说沉默的主角在第一人称视角游戏中比较常见，但在《死亡空间》初代中，我们的主角，史上第二强工程师（为什么不是第一？往下看就知道了！）“艾叔”艾萨克·克拉克却是个十足的哑巴。与彻底沦为TPS割草游戏（区别仅仅是割草程度不同）的后两作不同的是，《死亡空间》初代的恐怖气氛塑造得相当出色，空洞的石村号上出没的异形怪物在每个角落都让人冒出一身冷汗，艾萨克的沉默更将这种恐惧指数级放大。而它的两部续作不但沦为割草游戏，还搞得艾萨克成了个巨大的话痨，和上级说个不停，和基友说个不停，和妹子还是说个不停，仿佛1代憋了无数个小时就是为了这样爆发一番，当然，也说不定是因为杀怪太多见血太多闹得精神失常了。P



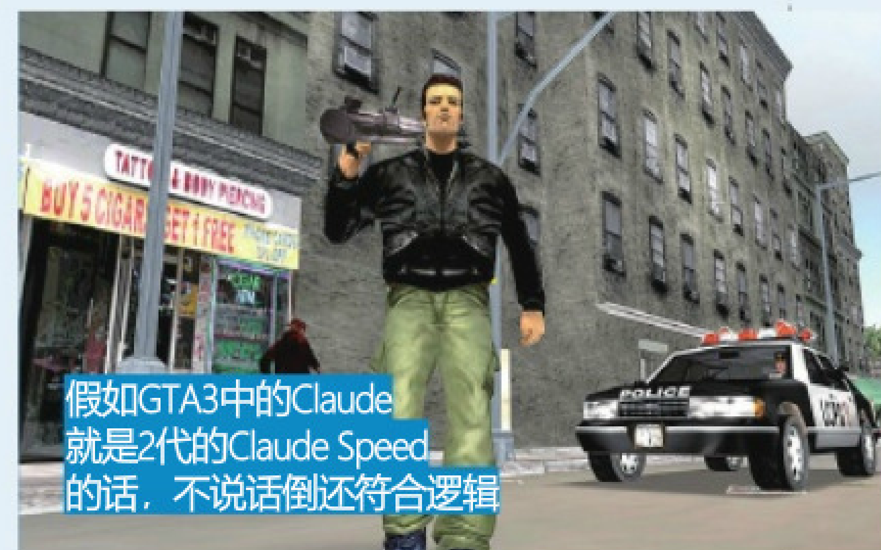
8 地狱边境男孩

死亡是他的语言，沉默是他的武器，在灵魂世界的行走中谁才是真，谁才是假？

如同整个《地狱边境》的氛围，主角是一个只露出两只眼睛的男孩，为了寻找失踪的姐姐进入了地狱边缘，没有人知道他是谁，在黑暗恐怖的失落世界里，他一个人面对着无数的危险和恐惧，用一次一次的死亡寻找着出路和自己的目标，或者说，一遍又一遍的死亡，才是他真正的语言。在神秘的结局中，他的沉默却带给了所有人一个巨大的谜团：这个无言的结局究竟意味着什么呢？P


黑色的身体代表地狱，白色的眼睛代表天堂

7 克劳迪



假如GTA3中的Claude就是2代的Claude Speed的话，不说话倒还符合逻辑

在一个经常被人拿去用作发泄打砸抢的游戏里，主角不说话似乎也算是一种美德吧……

在第三人称游戏中沉默的主角就少见得多了，大概是因为玩家需要以一个绝对意义的第三方视角来体验故事吧。GTA系列除了2D时代的前两作，就只有3代主角克劳迪完全不说话了，以至于GTA3自带官方吐槽，某位女角会在和Claude约会后对人说我的新男友“话不多”。

克劳迪在《横行霸道——圣安地列斯》中的客串出场同样是一言不发，而后来所有的GTA主角都极尽话痨之能事，4代的Niko一嘴西伯利亚口音的英语听起来还有些带感，而5代的3位酒肉朋友则是标准的美国黑帮腔，夹杂着众叛亲离的Michael那半生不熟的暴发户式的上流社会口音，相比这些后辈，克劳迪的这份沉默是金还真是挺鹤立鸡群的。P

6



杰克

《生化震撼》初代在极乐城中为玩家带来的震撼背后，还有多少人曾记起沉默的他？

他在一次不是意外的意外中进入大西洋上的一座孤独灯塔，在一次不是设计的设计中来到大西洋海底深处的现代亚特兰蒂斯——极乐城。

没有证据表明杰克在坠机过程中失去了语言能力，但在极乐城的历险中，他却没有说过只言片语。与其说杰克打碎了安德鲁·莱恩的海底乌托邦统治，更不如说，他以一个旁观者的视角，向玩家展示了这个海底世界破败之下的喧嚣与恐怖。相比之下，他的真正继任者（2代不算肯·列文嫡系出品）布克·德维特的话就多得有些过分，但《无限》的故事更像是布克的第三人称穿越秀，而杰克在极乐城的冒险却是一场独一无二的黑白默片。

无声的寂静之下，隐藏的是狂烈动荡的风暴。



好不容易等到露脸加献声的前主角尤里直接领了便当

5

使命召唤的大兵

听惯了“拉米雷斯！去那边！”，梅森大爷被捆绑拷问时的三字经其实也没那么不堪入耳。

如果说早期FPS的角色设计理念影响到了谁，“使命召唤”系列应该首当其冲，从其前身《荣誉勋章——联合突袭》开始，Infinity Ward的射击游戏系列的所有主角几乎永远是沉默的（唯一的例外当属《现代战争3》大结局的普莱斯），当然也许有人会说，“纯突突突而已，没那么重要”，但“使命召唤”主角的沉默，应当是这个主打电影化视觉奇观塑造的FPS系列特意为之，或者说是珠联璧合的结果。



也是FPS游戏“通过玩家的眼展现世界”在一个极端上的顶峰。而Treyarch负责的奇数代作品则做过更多的叙事和主角塑造上的尝试，两代“黑色行动”剧情错综复杂，主角也尽是话痨，但IW的“使命召唤”的沉默，恐怕还是让玩家印象最为深刻的。

马里奥

对马里奥来说，只要会跳城堡和救公主也就够了，背台词什么的，不要在意细节，你见过水管工搞文字工作？

从技术上说马里奥其实不是哑巴，在众多的的系列作品中他偶尔会冒出来一句“Here we go!”或是“Oh no!”，不过即便面对再多的“OUR PRINCESS IS IN ANOTHER CASTLE”他也只是淡然处之，库巴发来再多的勒索信也只是继续和绿帽子兄弟路易吉一起过关斩将。

虽说“马里奥”系列堪称没有剧情也能照样打下去的典范，但这个故事无比简单的世界，和那一群只有更简单短句和肢体动作的小人带给这个世界的欢乐，却不是几万几十万行台词所能比拟的。



能继续控制着水管工马叔救公主就够了

4


和同出一门的马里奥一样，林克的声线如何，大家并不关心

3 林克

家喻户晓的绿帽子冒险者，却从没有人听到过他的一句真言，只有悠扬的塞尔达小曲，陪伴着玩家走过了一年又一年。

如果要把哑巴主角分类的话，林克大约属于“装哑巴”的类型，他其实并非一言不发，《时之笛》中林克首次与塞尔达公主见面时后者曾问他叫什么，片刻之后公主回答：“林克？好像很熟悉的样子……”暗示林克其实是有所回答的。

从FC一路前行的林克，从8位机的技术限制到高清时代的无所不能，却始终保持着沉默，但玩家或许更希望林克就这样沉默下去，他的一举一动足以胜过千言万语，你能想象一个开口滔滔不绝的林克吗？

很快，林克又要以全高清的姿态在《风之杖高清版》《众神的三角力量2》和明年的全新“塞尔达传说”正作上登场了，不论任天堂如何迷茫，无论Wii U或3DS有多困顿，林克和马里奥，永远是让人魂牵梦绕的大明星，即便他们从未开口向我们诉说。

1 戈登·弗里曼

工程武学的集大成者，艾萨克的同门祖师爷，不过比话痨化的艾叔安静多了。

为什么说艾萨克只是天下第二工程师？你应该能猜得到，接下来这位是当之无愧的天下第一了，手持“物理学圣剑”撬棍的戈登·弗里曼在Xen杀了个七进七出，又把17号城外加布林博士的城堡闹了个底朝天，这个故事应该不用再多谈。

但在黑山实验室的一片狼藉中，弗里曼却从不抱怨，从不谩骂，从不愤怒，甚至神秘的G-Man操控时间乃至宇宙向他传达旨意这么神棍的事情他都淡然处之一言不发。那么这样一个哑巴，是如何混到黑山实验室这种顶级科研机构的首席科学家的职位呢？

或许Valve认为FPS游戏的主角不需要语言，这样一个白板状态的角色正好让玩家可以更直接地扮演英雄，也更符合FPS这个游戏类型在角色代入感上的表现方式。今天看来，这或许是《半衰期》那个时代的FPS游戏开发者面对技术和容量限制做出的妥协，也是所有早期FPS游戏对演出层面的艺术探索，沉默的主角在FPS乃至“上古卷轴”系列这样的第一人称游戏中最为常见，大体正是因为如此吧。

弗里曼是沉默的，也是睿智的，在沉默中释放出的人格魅力才更让人难以抵挡

THE ONE FREE MAN.



2 Chell


Chell和她的师兄弗里曼一样保持着惜字如金的传统

学霸就是这样，你不论丢给她多难的习题，她都轻描淡写点破，望着窗外朝你微笑。

另一个来自Valve的沉默角色，她身上的神秘色彩承袭了“半衰期”的冷科幻特征，Valve在正式将“传送门”系列的世界观与“半衰期”系列合并之后，在2代中讲述了一个完整的故事，也解清了很多谜团，但女主角Chell却仍然像作为实验品的《传送门》初代中一样沉默不语，不论GLaDOS如何冷嘲热讽，一次又一次地取笑她的体重与孤独，用越来越复杂的谜题加以刁难，她却始终保持着沉默，用一个一个的谜题的解开做着自己无言的回应。

或许在解开了《传送门2》埋藏的诸多谜团之后，我们能从中看到Valve相同的对主角的处理方式，让沉默作为武器，一层层地将故事在玩家面前展开，在这几个小时中，你，就是Chell。

大众软件旬刊
2013年10月中
总第454期



主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 韩大治 黄利东
毋羽 吴昊 郑弢 陈子赟
本期责编汪澎
电话010-88118588-1200
传真010-88135597
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市100143信箱103分箱
邮政编码100143

广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电话010-68271996、68272656
传真010-88135597
读者俱乐部010-88135623

发行部陈志刚（主任） 韩灵合
电话010-88135613
传真010-88135614

平面设计林静 汤瑛
印刷北京盛通印刷股份有限公司
刊号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号082-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2013年10月8日
定价人民币10.00元

引擎？画面？还是可玩性？

蓝星 say@popsoft.com.cn

我比较喜欢玩策略类游戏，所以看到“信长之野望”系列的新作即将推出，就第一时间将官网链接发给诸位同事。digmouse看了马上说：“换引擎了？”Oracle看了则叫道：“同屏人数，同屏人数……”

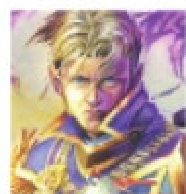
是的，这差不多就是光荣首批放出的内容给人的第一印象。游戏的引擎至少是经过大幅度调整的，整个游戏的地图是一张大的3D图，俯视视角看起来很爽，有种运筹帷幄的感觉。部队的战斗也不再是“图标对图标”（这是某同事形容我喜爱的策略游戏时的用语），而是上升到了“同屏人数”这个提法，精细度是大为提升了。

看起来“野望”这款最新作，画面方面的提升应该是比较明显，但这并不能解除我的担忧，那就是——游戏到底好不好玩？我向来不认同“策略游戏根本不需要好画面”这种说法，人要衣装嘛，不能让人一看就失去玩下去的欲望，但是我也承认，不同类型的游戏，对于画面等声光色效类元素的依赖程度是不同的。对于策略类游戏，我可以接受画面稍微差些，但游戏性，不能差！

“野望”系列的本代作品，是该系列推出30周年的纪念性产品，为了积累不易的口碑，相信光荣会倾力制作，希望好钢被用在刀刃上，期待着一款好的策略类游戏出现。

请登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及大众软件新浪和腾讯微博（@大众软件果然棒）与我们互动！

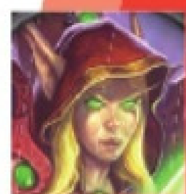
最后是责编大家谈环节……



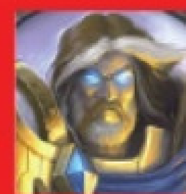
梅林粉杖：本月编辑部游戏是《炉石传说》，虽然还没移动版，但是……



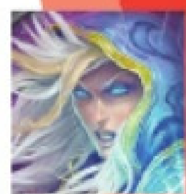
digmouse：花了50美刀，开了40个卡包，6紫2橙，我要做快乐的RMB玩家！



Oracle：打算步老鼠后尘，突然被告知媒体号不能充值，只能泪流满面去打工了。



蓝星：《万智牌2014》死忠笑而不语（其实是没有抢到号）……



海参崴渔夫（友情客串）：身为挖老鼠室友，表示蹭号是一种美德呀哈哈哈……


修真世界
XZSJ.11408.COM



《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本面向大众的电脑科普类刊物，创刊于1995年，2002年选入国家“期刊方阵”，被评为社会效益和经济效益双突出的“双效期刊”。《大众软件》专注于电脑应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为广大电脑爱好者提供全面服务。

《大众软件》旬刊，分为上、中、下3期，每月1、8、16日面向全国发行单期定价10元，其中上、下刊每期优惠价7元，中旬刊每期10元。



大众软件果然棒

请登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及新浪和腾讯微博@大众软件果然棒 与我们互动。

邮发代号：082-726
定价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN